

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN PAI
PADA MATERI KISAH NABI MELALUI STRATEGI *ROLE PLAY*
DI KELAS V SD NEGERI 017 PARIT BARU KECAMATAN
TAMBANG KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi
Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd.I)



Oleh
NURMAYANTI
NIM. 10818004683

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1432 H/2011 M**

[illegible]

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

⇄ 𑀓 𑀣 𑀭 𑀮 𑀯 𑀰 𑀱 𑀲 𑀳 𑀴 𑀵 𑀶 𑀷 𑀸 𑀹 𑀺 𑀻 𑀼 𑀽 𑀾 𑀿 𑁀 𑁁 𑁂 𑁃 𑁄 𑁅 𑁆 𑁇 𑁈 𑁉 𑁊 𑁋 𑁌 𑁍 𑁎 𑁏 𑁐 𑁑 𑁒 𑁓 𑁔 𑁕 𑁖 𑁗 𑁘 𑁙 𑁚 𑁛 𑁜 𑁝 𑁞 𑁟 𑁠 𑁡 𑁢 𑁣 𑁤 𑁥 𑁦 𑁧 𑁨 𑁩 𑁪 𑁫 𑁬 𑁭 𑁮 𑁯 𑁰 𑁱 𑁲 𑁳 𑁴 𑁵 𑁶 𑁷 𑁸 𑁹 𑁺 𑁻 𑁼 𑁽 𑁾 𑁿 𑂀 𑂁 𑂂 𑂃 𑂄 𑂅 𑂆 𑂇 𑂈 𑂉 𑂊 𑂋 𑂌 𑂍 𑂎 𑂏 𑂐 𑂑 𑂒 𑂓 𑂔 𑂕 𑂖 𑂗 𑂘 𑂙 𑂚 𑂛 𑂜 𑂝 𑂞 𑂟 𑂠 𑂡 𑂢 𑂣 𑂤 𑂥 𑂦 𑂧 𑂨 𑂩 𑂪 𑂫 𑂬 𑂭 𑂮 𑂯 𑂰 𑂱 𑂲 𑂳 𑂴 𑂵 𑂶 𑂷 𑂸 𑂹 𑂺 𑂻 𑂼 𑂽 𑂾 𑂿 𑃀 𑃁 𑃂 𑃃 𑃄 𑃅 𑃆 𑃇 𑃈 𑃉 𑃊 𑃋 𑃌 𑃍 𑃎 𑃏 𑃐 𑃑 𑃒 𑃓 𑃔 𑃕 𑃖 𑃗 𑃘 𑃙 𑃚 𑃛 𑃜 𑃝 𑃞 𑃟 𑃠 𑃡 𑃢 𑃣 𑃤 𑃥 𑃦 𑃧 𑃨 𑃩 𑃪 𑃫 𑃬 𑃭 𑃮 𑃯 𑃰 𑃱 𑃲 𑃳 𑃴 𑃵 𑃶 𑃷 𑃸 𑃹 𑃺 𑃻 𑃼 𑃽 𑃾 𑃿 𑄀 𑄁 𑄂 𑄃 𑄄 𑄅 𑄆 𑄇 𑄈 𑄉 𑄊 𑄋 𑄌 𑄍 𑄎 𑄏 𑄐 𑄑 𑄒 𑄓 𑄔 𑄕 𑄖 𑄗 𑄘 𑄙 𑄚 𑄛 𑄜 𑄝 𑄞 𑄟 𑄠 𑄡 𑄢 𑄣 𑄤 𑄥 𑄦 𑄧 𑄨 𑄩 𑄪 𑄫 𑄬 𑄭 𑄮 𑄯 𑄰 𑄱 𑄲 𑄳 𑄴 𑄵 𑄶 𑄷 𑄸 𑄹 𑄺 𑄻 𑄼 𑄽 𑄾 𑄿 𑅀 𑅁 𑅂 𑅃 𑅄 𑅅 𑅆 𑅇 𑅈 𑅉 𑅊 𑅋 𑅌 𑅍 𑅎 𑅏 𑅐 𑅑 𑅒 𑅓 𑅔 𑅕 𑅖 𑅗 𑅘 𑅙 𑅚 𑅛 𑅜 𑅝 𑅞 𑅟 𑅠 𑅡 𑅢 𑅣 𑅤 𑅥 𑅦 𑅧 𑅨 𑅩 𑅪 𑅫 𑅬 𑅭 𑅮 𑅯 𑅰 𑅱 𑅲 𑅳 𑅴 𑅵 𑅶 𑅷 𑅸 𑅹 𑅺 𑅻 𑅼 𑅽 𑅾 𑅿 𑆀 𑆁 𑆂 𑆃 𑆄 𑆅 𑆆 𑆇 𑆈 𑆉 𑆊 𑆋 𑆌 𑆍 𑆎 𑆏 𑆐 𑆑 𑆒 𑆓 𑆔 𑆕 𑆖 𑆗 𑆘 𑆙 𑆚 𑆛 𑆜 𑆝 𑆞 𑆟 𑆠 𑆡 𑆢 𑆣 𑆤 𑆥 𑆦 𑆧 𑆨 𑆩 𑆪 𑆫 𑆬 𑆭 𑆮 𑆯 𑆰 𑆱 𑆲 𑆳 𑆴 𑆵 𑆶 𑆷 𑆸 𑆹 𑆺 𑆻 𑆼 𑆽 𑆾 𑆿 𑇀 𑇁 𑇂 𑇃 𑇄 𑇅 𑇆 𑇇 𑇈 𑇉 𑇊 𑇋 𑇌 𑇍 𑇎 𑇏 𑇐 𑇑 𑇒 𑇓 𑇔 𑇕 𑇖 𑇗 𑇘 𑇙 𑇚 𑇛 𑇜 𑇝 𑇞 𑇟 𑇠 𑇡 𑇢 𑇣 𑇤 𑇥 𑇦 𑇧 𑇨 𑇩 𑇪 𑇫 𑇬 𑇭 𑇮 𑇯 𑇰 𑇱 𑇲 𑇳 𑇴 𑇵 𑇶 𑇷 𑇸 𑇹 𑇺 𑇻 𑇼 𑇽 𑇾 𑇿 𑈀 𑈁 𑈂 𑈃 𑈄 𑈅 𑈆 𑈇 𑈈 𑈉 𑈊 𑈋 𑈌 𑈍 𑈎 𑈏 𑈐 𑈑 𑈒 𑈓 𑈔 𑈕 𑈖 𑈗 𑈘 𑈙 𑈚 𑈛 𑈜 𑈝 𑈞 𑈟 𑈠 𑈡 𑈢 𑈣 𑈤 𑈥 𑈦 𑈧 𑈨 𑈩 𑈪 𑈫 𑈬 𑈭 𑈮 𑈯 𑈰 𑈱 𑈲 𑈳 𑈴 𑈵 𑈶 𑈷 𑈸 𑈹 𑈺 𑈻 𑈼 𑈽 𑈾 𑈿 𑉀 𑉁 𑉂 𑉃 𑉄 𑉅 𑉆 𑉇 𑉈 𑉉 𑉊 𑉋 𑉌 𑉍 𑉎 𑉏 𑉐 𑉑 𑉒 𑉓 𑉔 𑉕 𑉖 𑉗 𑉘 𑉙 𑉚 𑉛 𑉜 𑉝 𑉞 𑉟 𑉠 𑉡 𑉢 𑉣 𑉤 𑉥 𑉦 𑉧 𑉨 𑉩 𑉪 𑉫 𑉬 𑉭 𑉮 𑉯 𑉰 𑉱 𑉲 𑉳 𑉴 𑉵 𑉶 𑉷 𑉸 𑉹 𑉺 𑉻 𑉼 𑉽 𑉾 𑉿 𑊀 𑊁 𑊂 𑊃 𑊄 𑊅 𑊆 𑊇 𑊈 𑊉 𑊊 𑊋 𑊌 𑊍 𑊎 𑊏 𑊐 𑊑 𑊒 𑊓 𑊔 𑊕 𑊖 𑊗 𑊘 𑊙 𑊚 𑊛 𑊜 𑊝 𑊞 𑊟 𑊠 𑊡 𑊢 𑊣 𑊤 𑊥 𑊦 𑊧 𑊨 𑊩 𑊪 𑊫 𑊬 𑊭 𑊮 𑊯 𑊰 𑊱 𑊲 𑊳 𑊴 𑊵 𑊶 𑊷 𑊸 𑊹 𑊺 𑊻 𑊼 𑊽 𑊾 𑊿 𑋀 𑋁 𑋂 𑋃 𑋄 𑋅 𑋆 𑋇 𑋈 𑋉 𑋊 𑋋 𑋌 𑋍 𑋎 𑋏 𑋐 𑋑 𑋒 𑋓 𑋔 𑋕 𑋖 𑋗 𑋘 𑋙 𑋚 𑋛 𑋜 𑋝 𑋞 𑋟 𑋠 𑋡 𑋢 𑋣 𑋤 𑋥 𑋦 𑋧 𑋨 𑋩 𑋪 𑋫 𑋬 𑋭 𑋮 𑋯 𑋰 𑋱 𑋲 𑋳 𑋴 𑋵 𑋶 𑋷 𑋸 𑋹 𑋺 𑋻 𑋼 𑋽 𑋾 𑋿 𑌀 𑌁 𑌂 𑌃 𑌄 𑌅 𑌆 𑌇 𑌈 𑌉 𑌊 𑌋 𑌌 𑌍 𑌎 𑌏 𑌐 𑌑 𑌒 𑌓 𑌔 𑌕 𑌖 𑌗 𑌘 𑌙 𑌚 𑌛 𑌜 𑌝 𑌞 𑌟 𑌠 𑌡 𑌢 𑌣 𑌤 𑌥 𑌦 𑌧 𑌨 𑌩 𑌪 𑌫 𑌬 𑌭 𑌮 𑌯 𑌰 𑌱 𑌲 𑌳 𑌴 𑌵 𑌶 𑌷 𑌸 𑌹 𑌺 𑌻 𑌼 𑌽 𑌾 𑌿 𑍀 𑍁 𑍂 𑍃 𑍄 𑍅 𑍆 𑍇 𑍈 𑍉 𑍊 𑍋 𑍌 𑍍 𑍎 𑍏 𑍐 𑍑 𑍒 𑍓 𑍔 𑍕 𑍖 𑍗 𑍘 𑍙 𑍚 𑍛 𑍜

1. Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu? 2. Dan Kami telah menghilangkan daripadamu bebanmu, 3. Yang memberatkan punggungmu? 4. Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama) mu, 5. Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, 6. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. 7. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan),

kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, 8. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.
(Q.S. Al-Insyiroh: 1-8)

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran PAI pada Materi Kisah Nabi Melalui Strategi Role Play Di Kelas V Sd Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* yang ditulis oleh Nurmayanti NIM. 10818004683 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Safar 1432 H
25 Januari 2011 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Pembimbing

Drs. H. Amri Darwis, M.Ag.

Drs. Zulkifli, M.Ed.

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran PAI pada Materi Kisah Nabi Melalui Strategi Role Play Di Kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* yang ditulis oleh Nurmayanti NIM. 10818004683 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 23 Jum. Tsaniyah 1432 H/ 27 Mei 2011 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada jurusan Pendidikan Agama Islam.

Pekanbaru, 23 Jum. Tsaniyah 1432 H
27 Mei 2011 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Azwir Salam, M.Ag

Drs. H. Amri Darwis, M.Ag

Penguji I

Penguji II

Drs. M. Nur Anan Domo, M.Ag

Siti Aisyah M.Ag

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag
NIP. 197002221997032001

ABSTRAK

Nurmayanti : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran PAI Pada Materi Kisah Nabi Melalui Strategi *Role Play* Di Kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Penelitian ini sangat penting dilakukan, karena pembelajaran haruslah mampu memberikan perubahan, inilah yang dimaksud hasil belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar diantaranya dengan penggunaan strategi *Role Play* terutama pada materi sejarah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan strategi *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah nabi. Hipotesis tindakan ini adalah dengan penerapan *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dalam pelajaran PAI pada materi kisah nabi.

Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus dan tiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Sebagai subjek penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas V SD Negeri 017 tahun pelajaran 2010 – 2011 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Sedangkan objeknya adalah strategi *Role Play*. Adapun tahapan dalam penelitian ini, peneliti memulai dengan membuat perencanaan pembelajaran, implementasi tindakan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan observasi dan hasil tes belajar serta pengujian hipotesis dalam peneliti, maka diperoleh suatu kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dalam pelajaran pendidikan agama islam pada materi kisah nabi di kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Setelah dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan strategi *Role Play* dapat meningkat.

Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa sebelum diterapkan strategi *Role Play* hanya mencapai rata-rata nilai 61,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 32%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan diterapkan strategi *Role Play* hasil belajar siswa meningkat mencapai rata-rata nilai 70,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 60%. Kemudian pada siklus II dengan menerapkan strategi *Role Play* hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu rata-rata nilai 79,04 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 80%. Dan pada terakhir yaitu siklus III dengan diterapkan strategi *Role Play* hasil belajar siswa meningkat mencapai rata-rata nilai 83,76 serta ketuntasan siswa secara klasikal sebesar 96%.

الملخص

الدينية التربية الدرس في الطلاب تعلم نتيجة ترقية : ماينتي نور دور للعب استراتيجية خلال من النبي قصة مادة في الإسلامية بقرية 017 الحكومية الابتدائية مدرسة الخامس الصف في كمبار مديرية في تمباغ منطقة بارو فاريت

هي وهذه ، التغيير إعطاء على قادرا بدا لا التعليم لأن جدا مهم البحث هذا لترقية .التعلم نتيجة على الأول المقام في دور لعب مثل استراتيجية استخدام مع التعلم نتيجة .التاريخية المادة

دور للعب استراتيجية بتطبيقية هل لمعرفة البحث هذا من الأهداف الدينية التربية الدرس في الطلاب تعلم نتيجة ترقية أن تستطيع الفصل في دور للعب استراتيجية خلال من النبي قصة في الإسلامية تمباغ منطقة بارو فاريت بقرية 017 الحكومية الابتدائية مدرسة الخامس كمبار مديرية في

من البحث هذا الهدف .لقاء إثنان دورة كل في دورات 3 يتكون البحث هذا - 2011 الدراسية السنة 017 بمدرس الخامس الفصل من والطلاب المعلمين 2010

هو الموضوع أما 13. والبنات 12 الذكور عدد شخصا 25 الطلاب بأعداد بوضع أولا بدأت الباحثة ،البحث هذا في المراحل أما .دور للعب استراتيجية والتفكير المراقبة ثم ، المراقبة تنفيذ ثم ، التعلم خطة

الدرس في الطلاب تعلم نتيجة أن الخلاصة وجد الاختبار نتيجة المراقبة من للعب استراتيجية خلال من النبي قصة مادة في الإسلامية الدينية التربية بارو فاريت بقرية 017 الحكومية الابتدائية مدرسة الخامس الصف في دور استراتيجية استخدام مع الفصل عمل بعد .كمبار مديرية في تمباغ منطقة ترقية دور لعب مثل

أو العمل استراتيجية تطبيق قبل الطلاب تعلم نتيجة من ذلك ويتضح الكلاسيكية اكتمال مع 61،72 قيمة متوسط إلى للوصول مؤثر دور لعب دور للعب الأولى الدورة بشأن إجراءات تطبيق بعد .المائة في 32 بنسبة مع المتوسط في المائة في 70،72 بقيمة طالبال تعلم لزيادة استراتيجية خلال من الثانية الدورة في ثم .المائة في 60 بنسبة الكلاسيكية اكتمال ، أيضا زادت الطلاب من التعلم مخرجات دور للعب استراتيجية تنفيذ

المئة في 80 إلى الكلاسيكية اكتمال مع 79,04 بقيمة المتوسط وأصبح
مخرجات دور للعب استراتيجيات تطبيق خلال من ثالثة المرحلة وأخيرا
الطالب وإتقان 83,76 متوسط قيمة من أيضا زادت الطلاب من التعلم
المائة في 96 إلى الكلاسيكية

ABSTRACT

Nurmayanti : Improving Student Learning Outcomes In Islamic Education Lesson In The History Of The Prophets Through Role Play Strategies At The Fifth Years Of State Elementary School 017 Parit Baru District Of Tambang, The Regency Of Kampar.

This research is important because learning must be able to give change, this is the result of learning. In improving learning outcomes by using role play strategies especially on historical material.

The goal of this research is to determine whether the application of role play strategies can improve student learning outcomes in Islamic education lessons in the history of the prophets at The fifth years of state elementary school 017 Parit Baru District Of Tambang, the regency of Kampar. Hypothesis of this research is the implementation of role play strategy can improve student learning outcomes at The fifth years of state elementary school 017 Parit Baru District Of Tambang, the regency of Kampar in Islamic education lesson in the history of the prophets material.

Research was conducted in 3 cycles and each cycle is done in 2 meetings. As subjects of this research are teachers and students of The fifth years of state elementary school 017 Parit Baru academic year 2010-2011 with the number of students 25 people. It consist of 12 male and 13 female. while the object is the role play strategy. the stages of the research, the writer starts by creating a learning plan, implementation of action, observation and reflection.

Based on the observation and study test results and testing hypotheses in this research, then as a conclusion that student learning outcomes in Islamic education lessons in the history of the prophet material at The fifth years of

state elementary school 017 Parit Baru District Of Tambang, the regency of Kampar after the class action by using role play strategy can be improved.

This is evidenced by student learning outcomes before action or role play strategy is applied, the students only got the average value of 61.72 with a classical completeness by 32 percent. after the action on the first cycle applied to role play strategy to increase student learning outcomes at an average value of 70.72 percent with a classical completeness by 60 percent. then on the second cycle by implementing the role play strategy learning outcomes of students also increased, namely the average value of 79.04 with a classical completeness of 80 percent. and at last the third cycle by applying the role play strategy, the learning outcomes of students also increased by an average value of 83.76 and a classical student mastery of 96 percent.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini dapat terealisasi sebagaimana mestinya. Kemudian tidak lupa pula salawat dan salam kita ucapkan buat Nabi Muhammad saw, yang telah berjuang dalam mensyiarkan agama Islam yang membawa rahmat pada sekalian alam.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mengharapkan bantuan dari berbagai pihak baik dari segi materi maupun spiritual. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah SWT akan memberikan pahala dan imbalan yang berlipat ganda sesuai dengan kerja sama dan keikhlasan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Rektor UIN SUSKA Riau yaitu Bapak Prof. DR.H. Muhammad Nazir yang telah memberi fasilitas dalam penelitian ini.
2. Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Riau yaitu Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak ketua Jurusan PAI Bapak Drs. H. Amri Darwis, M.Ag
4. Bapak Drs. Zulkifli, M.Ed selaku pembimbing pembuatan skripsi, yang telah berusaha membimbing, mengarahkan pembuatan skripsi.
5. Bapak Kepala SDN 017 Parit Baru Kampar serta majlis guru yang banyak memberikan informasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Orang tua serta suami Sajadi, selanjutnya kepada keluarga yang telah memberikan segala-galanya, sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan di UIN SUSKA Riau.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan, yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, yang dekat maupun yang jauh yang memberikan motivasi, kritikan dan saran bagi penulis.

Akhir kata penulis berharap mudah-mudahan karya kecil ini bernilai bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Mudah-mudahan Allah SWT akan memberikan limpahan pahala di Sisi-Nya. Amin Ya Rabbal Alamin.

Penulis

NURMAYANTI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	3
C. Permasalahan	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II KERANGKA TEORETIS	8
A. Kerangka Teoretis	8
A. Teori Strategi <i>Role Play</i>	8
B. Hasil Belajar	24
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Hipotesis Tindakan	29
D. Indikator Keberhasilan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Subjek dan Objek Penelitian	31
B. Tempat Penelitian	31
C. Rencana Tindakan	31
D. Jenis Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data	33
F. Observasi dan Refleksi Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Setting Penelitian	36
B. Hasil Penelitian	39
C. Pembahasan	54
D. Pengujian Hipotesis	60
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	: Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	33
Tabel IV. 1	: Keadaan Guru SD Negeri 017 Parit Baru.....	37
Tabel IV. 2	: Keadaan Siswa SD Negeri 017 Parit Baru.....	37
Tabel IV. 3	: Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan	39
Tabel IV. 4	: Ketuntasan Siswa Sebelum Tindakan	40
Tabel IV. 5	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan penerapan strategi <i>Role Play</i> (Tindakan Pertama).....	42
Tabel IV. 6	: Hasil Belajar Siswa PAI pada Siklus I	43
Tabel IV. 7	: Ketuntasan Siswa Pada Siklus I	44
Tabel IV. 8	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan penerapan strategi <i>Role Play</i> (Tindakan Kedua).....	46
Tabel IV. 9	: Hasil Belajar Siswa PAI pada Siklus II	47
Tabel IV. 10	: Ketuntasan Siswa Pada Siklus II	48
Tabel IV. 11	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan penerapan strategi <i>Role Play</i> (Tindakan Ketiga)	51
Tabel IV. 12	: Hasil Belajar Siswa PAI pada Siklus III	52
Tabel IV. 13	: Ketuntasan Siswa Pada Siklus III	53
Tabel IV. 14	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Sebelum Tindakan ke Siklus I	54
Tabel IV. 15	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II	55
Tabel IV. 16	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus II ke Siklus III .	56
Tabel IV. 17	: Rekapitulasi dan Perbandingan Hasil Belajar Siswa dari sebelum tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III	58
Grafik IV. 1	: Hasil Belajar Siswa dari sebelum tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Adapun menurut Restalozzi, pendidikan adalah penumbuhan segala tenaga anak-anak dengan pertumbuhan yang sempurna lagi seimbang.¹

Sedangkan menurut konteks Islam pendidikan ialah bimbingan terhadap perkembangan jasmani dan rohani menurut ajaran Islam dengan hikmah dan mengarahkan, mengajarkan, melatih, mengasuh, dan mengawasi berlakunya semua ajaran Islam.²

Dalam proses pendidikan di sekolah dasar, termasuk sekolah dasar 017 Desa Parit Baru, diajarkan berbagai mata pelajaran, baik mata pelajaran umum maupun pelajaran agama. Semua mata pelajaran itu merupakan komponen pendidikan dan mempunyai peranan dan fungsi bagi siswa.

Pelajaran agama Islam merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu harus diketahui oleh seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar 017 Parit Baru. Dalam pelajaran agama Islam ada beberapa aspek yang dipelajari seperti Al-Quran, Akidah, Fiqh, Tarekh (sejarah) dan Akhlak. Tarekh (sejarah) sangatlah penting untuk diketahui oleh seluruh siswa.

¹ Muhammad Yunus, *Pokok-pokok Pendidikan dan Pengajaran*, Hida Kaya Agung, Jakarta, 1990, hlm. 5

² Arifin, *Filsafat Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 1987, hlm. 13-14

“Kata sejarah” dalam bahwa Arab disebut tarekh artinya keterangan yang telah terjadi dikalangannya pada masa yang telah lampau atau masa yang masih ada. Sedangkan dalam bahasa Inggris sejarah disebut *History* yang artinya pengalaman masa lampau dari pada umat manusia.³

Siswa sangatlah penting untuk mempelajari dan memahami sejarah Islam sebagaimana menurut Sayid Quthub, sejarah bukanlah peristiwa nyata dan tidak nyata, yang melainkan seluruh rumah tangga serta memberinya dinamisme dalam waktu dan tempat.⁴

Ada yang dikemukakan oleh Munawar Kholil, sesungguhnya pengetahuan tarikh itu banyak gunanya baik bagi urusan keduniaan maupun urusan keakhiratan, barang siapa hafal (mengetahui benar) tentang tarikh bertambahlah akal pikirannya.⁵

Dalam pengajaran diperlukan kecakapan guru untuk dapat membangkitkan rasa ingin aktifnya siswa dalam pembelajaran. Strategi menciptakan standar kerja yang baik adalah dengan memberi pengarahan kepada murid-murid yang disertai dengan pertimbangan dan kebijakan para guru serta sikap yang ramah dan suara yang lembut.⁶

Role Play merupakan salah satu metode yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. *Role Play* adalah permainan dalam bentuk dramatisasi kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru.

³ Zuhairini, dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2005, hlm. 1-2

⁴ *Ibid*, hlm. 5

⁵ *Ibid*, hlm 6

⁶ Made Pidarta, *Pengelolaan Kelas*, Usaha Nasional, Surabaya, 1993, hlm. 47

Studi ini penting dilakukan, karena mengingat mata pelajaran tarikh Islam sesuai dengan materi kisah Nabi, mengkaji orang yang memiliki sifat-sifat kepemimpinan yang tegas baik dan pantas untuk dicontoh dalam kehidupan siswa. namun dalam pembelajaran, peneliti melihat berbagai cara yang dilakukan guru diantaranya adalah metode ceramah, namun hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan awal penulis menemukan gejala sebagai berikut:

1. Nilai siswa pada mata pelajaran PAI sebagian masih rendah.
2. Kurangnya respon siswa terhadap materi yang diberikan, hal ini dilihat dari masih adanya siswa yang berbicara saat guru menerangkan.
3. Kurang partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN PAI PADA MATERI KISAH NABI MELALUI STRATEGI ROLE PLAY DI KELAS V SD NEGERI 017 PARIT BARU KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR”**

B. Penegasan Istilah

Istilah merupakan konsep untuk menjabarkan dalam bentuk konkrit dari konsep teoritis, agar mudah dipahami dan sebagai bahan acuan di lapangan penelitian. Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap judul

penelitian ini maka penulis merasa perlu untuk menegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Peningkatan: Keseluruhan upaya yang berkaitan erat dengan melakukan perbaikan secara terus menerus, yang didasarkan pada berbagai postulat sebagai landasan dan titik temu berfikir dan bertindak.⁷
2. Hasil belajar: Merupakan sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh usaha, pikiran, akibat.⁸ Belajar adalah usaha yang dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, akibat hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar PAI pada materi Kisah Nabi yang ditunjukkan dengan nilai tes.
3. Pendidikan Agama Islam: Suatu pelajaran yang mempelajari ajaran Islam tentang beriman kepada Allah serta menjamin hubungan individu, masyarakat, dan umat manusia dengan al-Khalik, sehingga kehidupan menjadi bertujuan dan memiliki orientasi yang jelas di jalan yang benar menuju ridho Allah.⁹
4. Strategi: Suatu tindakan yang bersifat instrumental (senantiasa meningkat) dan terus menerus, serta dibukukan berdasarkan sudut pandang tentang apa yang diharapkan oleh para kostumer (pelanggan) dimasa depan.¹⁰

⁷ Sondang. P Siagian, *Kiat Meningkatkan Produktivitas Kerja*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002.

⁸ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2003, hal. 391

⁹ Abdurrahman Saleh, Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi dalam Perspektif Islam*, Kencana, Jakarta, 2004, hlm. 132

¹⁰ Umar Husain, *Strategic Managemen in Action*, PT. Gramedia Pustaka Utama, 2001, Jakarta, hlm. 31

5. *Role Play*: Bermain peran yang ditujukan untuk mengkreasikan kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi masa depan, mengespose, kejadian masa kini, dan sebagainya.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Siswa kurang sungguh-sungguh dalam pembelajaran, akibatnya hasil siswa dalam mata pelajaran Agama Islam pada materi kisah Nabi belum maksimal. Oleh karena itu sangat diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kesungguhan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan strategi *Role Play*.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan di atas maka untuk memudahkan dalam melakukan penelitian, penulis merasa perlu membatasi masalah yang akan diteliti sehingga penelitian difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi melalui strategi *Role Play* di kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

Adapun kisah Nabi yang akan dijadikan materi dalam penelitian ini adalah kisah Nabi Ayyub as, Nabi Musa as, dan Nabi Isa as. Pemilihan kisah tersebut, didasarkan pada adanya muatan sejarah yang sarat nilai dan

riil terjadi sehingga sangat tepat dalam pembelajaran diimplementasikan melalui strategi *Role Play* dan selain itu materi tersebut tepat dipaketkan pada semester ganjil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pokok penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimanakah dengan penerapan strategi *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi di kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

E. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan metode *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi di kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

- 2) Dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran PAI melalui strategi *Role Play*.

b. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 2) Memberikan alternative pembelajaran kepada guru sehingga memperkaya pengetahuan guru dalam bidang strategi pembelajaran.
- 3) Meningkatkan prestasi yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk memenuhi persyaratan penyelesaian pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Suska Riau.
- 2) Untuk menambah pengetahuan penulis terutama dalam bidang perbaikan pembelajaran.
- 3) Untuk menambah wawasan penulis tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Teori Strategi *Role Play*

Role Play adalah bermain peran yang ditujukan untuk mengkreasikan kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi masa depan, mengespose, kejadian masa kini, dan sebagainya.¹¹

Role-Play adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.¹² Role-Play berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

- a. Mengambil peran (*role taking*) yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasarkan pada hubungan keluarga (apa yang harus dilakukan pada anak perempuan), atau berdasarkan tugas jabatan, dalam situasi sosial.
- b. Membuat peran (*role making*), yaitu: kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran keperan yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c. Tawar-menawar peran (*role negotiation*), yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

¹¹ Nana Sudjana, *Dasar proses Mengajar*, Sinar Baru Algesindo, Bandung, 1987, hlm. 90

¹² Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, CTSD, Yogyakarta, 2011, hlm. 101

Dalam role-play peserta melakukan tawar menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut. Sebagaimana siswa yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupannya biasanya dapat melakukan role-play.

Organisasi dalam mengimplementasikan role-play cenderung dibagi pada tiga fase yang berbeda, yaitu perencanaan dan persiapan, interaksi dan refleksi dan evaluasi.¹²

a. Perencanaan dan persiapan

Perencanaan yang hati-hati adalah kunci untuk sukses dalam role-play. Berikut ini adalah daftar beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru sebelum masuk kelas dan memulai role-play.

1. Mengenal siswa

Semakin guru mengenal siswa akan semakin besar kemungkinan untuk memperkenalkan role-play dengan relevan dan berhasil. Pertimbangkanlah:

- a. Jumlah siswa. Pastikan tersedia ruang yang cukup sebelum role-play dimulai, dan ceklah bahwa ada peran yang tersedia atau tugas-tugas observasi bagi semua siswa.

¹² *Ibid*, hlm. 107.

- b. Apa yang diketahui siswa atau mahasiswa tentang materi.
Siswa atau mahasiswa membutuhkan informasi yang cukup berbagai peran dan skenario yang akan menjadi dasar diskusi, pemeranan dan refleksi mereka. Bagaimana cara informasi ini akan diberikan?
- c. Pengalaman terdahulu tentang role-play. Siswa yang lebih berpengalaman mungkin dapat menghandle peran-peran yang lebih kompleks, sementara mereka yang pengalamannya kurang, membutuhkan bimbingan yang lebih bertahap kedalam aktivitas. Siswa yang memiliki pengalaman negative membutuhkan kepastian dan dukungan yang lebih besar.
- d. Kelompok umur. Peran yang berbeda mungkin menuntut tingkat pengalaman hidup yang berbeda pula. Role-play menuntut pentingnya hubungan dengan pengalaman hidup siswa atau mahasiswa.
- e. Latar belakang peserta. Terdapat kebutuhan untuk mengetahui pengalaman masa lalu dan pengalaman role-play siswa atau mahasiswa yang dapat mempengaruhi persepsi tentang peran-peran tertentu.
- f. Minat dan kemampuan. Adalah sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana minat dan kemampuan siswa bersesuaian dengan materi yang akan dieksplorasi melalui role-play. Siswa akan membawa sekumpulan pengalaman, sikap,

kepercayaan dan agenda yang mereka miliki kedalam sesi role-play

- g. Kemampuan siswa untuk berkolaborasi. Adalah sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana siswa atau mahasiswa dapat bekerjasama dalam berpasangan, kelompok atau dalam keseluruhan kelas, kerjasama yang bagaimana yang memungkinkan bagi mereka?

2. Menentukan tujuan pembelajaran.

- a. Apa yang diinginkan guru dari pembelajaran siswanya?

Adalah penting untuk mendefinisikan tujuan pendidikan sesempurna mungkin sebelumnya. Mungkin sewaktu waktu ada tujuan yang tentative, atau tujuan yang berbeda dengan tujuan telah dicanangkan, akan tetapi tujuan yang ditulis masih diperlukan agar memiliki fokus kerja yang jelas. Di samping itu tujuan-tujuan tersebut harus eksplisit bagi siswa atau mahasiswa sejak awal.

- b. Kapan menggunakan role-play

Role-play adalah suatu media pembelajaran aktif, maka sangat penting bahwa problem atau fokus yang akan dikerjakan membawa pada eksplorasi yang bersifat praktis. Karena itu jika akan menggunakan strategi ini maka buatlah beberapa pertanyaan yang kemudian dapat anda jawab sendiri. Diantara pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah: bagaimanakah problem

khusus ini bila dieksplorasi dengan role-play? Adakah peran-peran dan skenario yang jelas yang dapat dieksplorasi siswa?

c. Pendekatan role-play

Sebagai suatu strategi pembelajaran, role-play mempunyai beberapa pendekatan. Ketika seorang guru atau dosen berkeinginan untuk menggunakan salah satu pendekatan yang ada, hendaknya pilihan pendekatan serta opsi yang tersedia didasarkan pada persepsi siswa, tujuan pendidikan, serta jumlah waktu yang tersedia. Berikut ini adalah tiga pendekatan yang umum terdapat dalam role-play:

1. Role-play sederhana (*simple role-play*) role-play tipe ini membutuhkan sedikit persiapan yang sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Daripada memperbincangkan suatu isu, siswa sering langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru. Dalam pasangan ini siswa diberi peran-peran yang khusus, dan seperangkat skenario. Kemudian mereka diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan siswa atau mahasiswa akan mengerjakan tugasnya dalam waktu yang sama.

2. Role-play (sebagai) latihan (*role-play exercises*): role-play tipe ini merupakan role-play berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki role-play. Tipe ini biasanya melibatkan pendekatan ”bagaimana caranya” (*how to*).
3. Role-play yang diperpanjang (*extended role-play*): disini peserta membutuhkan baik briefing tentang problem atau skenario serta briefing tentang peran mereka sendiri. Siswa mungkin mengandaikan peran komunitas dan atau peran profesional. Contohnya: penelitian tentang isu lingkungan mungkin melibatkan peran-peran individual yang diandaikannya, peran berpasangan (dua ilmuwan) dan peran-peran kelompok. Waktu pelaksanaan yang sesungguhnya dari sesi role-play yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam sampai sehari penuh atau lebih lama lagi.

3. Mengidentifikasi skenario

Skenario memberi informasi tentang apa yang harus diketahui siswa sebagai pemegang peran serta informasi tentang sudut mana yang harus mereka masuki dalam gambaran tersebut. Pilihan skenario akan tergantung pada minat, fokus materi serta pengalaman guru dan siswa. Kontruksi skenario harus

mendapatkan perhatian yang seksama untuk menghindari orang atau peristiwa yang stereotip (meniru).

4. Menempatkan peran

Pilihan peran akan tergantung pada problem yang akan disoroti. Jadi kita dapat bertanya peran mana yang paling memungkinkan untuk dapat mengungkapkan keterampilan, sikap, atau dilema yang dieksplorasi. Membuat daftar peran yang mungkin sangat berguna dalam mengidentifikasi interaksi yang memungkinkan, jalur komunikasi yang pokok, serta perspektif untuk melihat isu.

5. Guru berpartisipasi sebagai pemeran dan atau mengamati saja.

Guru harus membuat keputusan apakah ia akan mengandaikan suatu peran tertentu (hanya partisipan), mengatur jalannya pemeranan dan mengamati (hanya pengamat), atau kombinasi dari dua pendekatan tadi.

6. Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik

Sebelum dimulai, role-play harus dipertimbangkan dulu berbagai keadaan yang berkenaan dengan piranti yang bersifat fisik. Hal-hal tersebut antara lain: apakah ruangan cukup luas, apakah meja dan kursinya bisa dipindah, apakah tidak akan membuat bising tetangga kelas dan seterusnya.

7. Merencanakan waktu yang baik

Role-play bisa berlangsung antara lima menit untuk yang sedang sederhana sampai satu hari atau lebih. Akibatnya, semuanya menuntut jumlah waktu untuk persiapan yang berbeda. Dianjurkan pengalokasian waktu bagi diskusi pendahuluan, pemeranan dan refleksi adalah 1,2,3.

8. Mengumpulkan sumber informasi yang relevan

Setelah memutuskan sesi role-play, guru dan siswa mungkin perlu meneliti informasi-informasi yang dapat membawa mereka pada problem yang dibahas serta memberi kontribusi pada skenario yang telah digariskan.

b. Interaksi

Berikut ini adalah langkah-langkah mengimplemintasikan rencana ke dalam aksi.

1. Membangun aturan dasar

Adalah sangat penting untuk mengetahui harapan-harapan guru terhadap siswa dan sebaliknya. Serta apa yang secara rasional dapat diharapkan dari mereka satu sama lain. Sesi role-play yang bagaimana yang diinginkan dosen tersebut? Langkah-langkah apa yang ada pada sesi role-play? Dan seterusnya. Aturan dasar untuk pelaksanaan role-play harus dirundingkan oleh semua pihak sejak awal, dan akan lebih bagus lagi jika dicatat untu jadi rujukan nanti.

2. Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran

Guru perlu mengemukakan tujuan pembelajaran dari role-play tersebut pada siswa dan menjelaskan pentingnya menggunakan role-play untuk mengeksplorasi isu tersebut. Hal ini penting untuk memfokuskan siswa atau mahasiswa lebih pada konten ketimbang strategi serta memudahkan mereka mengevaluasi tingkat keberhasilan yang dicapai.

3. Membuat langkah-langkah yang jelas

Siswa yang tidak punya pengalaman dengan role-play akan merasa ragu dan takut dengan strategi ini. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan menjelaskan tujuan yang menyokong penggunaannya dalam konteks pembelajaran ini serta menjelaskan garis besar langkah-langkahnya.

4. Mengurangi ketakutan tampil didepan publik

Role-play tidak dirancang dengan niat menjadi suatu pertunjukan publik. Meskipun demikian siswa atau mahasiswa pemula sulit untuk menghilangkan dari kesan tersebut. Karena itu penting bagi guru atau dosen untuk menghilangkan kecemasan siswa atau mahasiswa tentang hubungan role-play dan pertunjukan. Siswa perlu tahu bahwa tidak akan ada ekspresi publik sejak dari permulaan. Banyak guru yang melakukan hal ini dengan langsung meminta siswa melakukan suatu kegiatan secara bersama-sama kemudian menanyakan apa yang telah terjadi, ketimbang meminta

mereka menampilkan sesuatu disepan temannya. Walaupun sebenarnya pada akhirnya nanti mereka juga akan sampai pada sesi dimana mereka harus tampil didepan yang lain tetapi paling tidak, hal tersebut diberi pra-kondisi dulu sebelumnya. Pendekatan apapun yang digunakan guru, yang pasti siswa perlu didorong untuk bertanya dan mengklarifikasi pemahaman mereka sebelum role-play dimulai.

5. Menggambarkan skenario atau situasi

Skenario atau situasi bisa diciptakan oleh guru dan siswa. Skenario yang paling penting berhasil adalah yang menarik peserta dan juga mengandung segi-segi ketidakpastian, sehingga tidak semua jawaban dapat diketahui sebelumnya, skenario dibuat untuk memungkinkan siswa mencari pengetahuan untuk dirinya sendiri yaitu sesuatu yang hanya dapat diperoleh dengan cara berpartisipasi didalamnya, atau mengalami role-play terlebih dahulu. Skenario bisa berbentuk tertulis atau verbal atau lisan.

6. Mengalokasikan peran

Peran-peran dapat dialokasikan dalam berbagai cara yang kebanyakan tergantung pada sejauh mana guru mengenal siswa. Ketika guru atau dosen mengenal siswa dengan baik, maka pengalokasian biasanya dilakukan dengan misalnya, pemegang peran kunci diberikan pada siswa yang paling berpengalaman, atau pemegang peran disesuaikan dengan sedekat mungkin dengan

pengalaman hidupnya dan lain-lain. Sementara jika guru tidak terlalu mengenal siswa dengan baik, maka biasanya peran dibagi secara acak, atau diminta seseorang yang mau menjadi sukarelawan dan seterusnya.

7. Memberi informasi yang cukup

Adalah penting untuk memberi informasi yang cukup pada pemain supaya mereka dapat menjalankan tugasnya dengan efektif dan sukses. Menurut Jones dan Plamer, terdapat empat tipe informasi yang harus diberikan guru:

- a. Informasi yang dibutuhkan buat semua peserta.
- b. Tambahan informasi bagi orang atau kelompok tertentu saja.
- c. Informasi yang diberikan ketika role-play berlangsung (contoh: intervensi oleh guru).
- d. Informasi tentang macam hubungan diantara orang-orang yang terlibat (sosial, familial, kultural dll).

8. Menjelaskan peran guru dalam role-play

Guru yang mengandaikan dirinya terlibat sebagai partisipan dalam role-play perlu menjelaskan dulu kepada siswa atau mahasiswa tentang keterlibatannya serta menjelaskan fungsinya dalam keseluruhan proses. Di samping itu perlu dijelaskan pula bagaimana ia akan memberikan sinyal kapan mereka akan berakting dan kapan keluar dari aktingnya. Demikian pula jika ia ingin menjadi observer saja, maka ia bisa melakukan hal-hal yang

bisa dia lakukan sebagai observer, seperti: menyoroti aspek-aspek penting terjadi dalam role-play tersebut.

9. Memulai role-play secara bertahap

Memulai role-play dengan pelan-pelan misalnya melalui diskusi akan membantu siswa atau mahasiswa memasuki role-play dengan tanpa kecemasan. Guru atau dosen mungkin memulai sesi dengan cara:

- a. Melibatkan siswa dalam "Ice breaker" atau game.
- b. Siswa atau mahasiswa bekerja tanpa peran, baik melibatkan seluruh kelas, kelompok kecil atau berpasangan untuk mendiskusikan suatu isu tertentu.
- c. Separuh siswa memegang peran tertentu dan separuh lagi memerankan dirinya sendiri. Contoh: interview oleh media massa.
- d. Semua siswa mengandaikan peran sejak dari permulaan

10. Menghentikan role-play dan memulai kembali jika perlu

Sering diperlukan untuk menghentikan role-play pada suatu titik tertentu. Hal ini memerlukan tanda atau sinyal yang disepakati. Misalnya: guru mengangkat tangan atau bergerak ke tempat tertentu yang telah disepakati sebelumnya. Guru mungkin ingin menghentikan aktivitas role-play untuk:

- a. Berhubungan dengan problem yang mempengaruhi semua orang.

- b. Mengambil suatu tindakan tertentu.
- c. Melakukan pertukaran peran.

11. Bertindak sebagai pengatur waktu

Ketika role-play telah berjalan, maka guru perlu bertindak sebagai pengatur waktu. Sebelum role-play dimulai kemukakan pada siswa bahwa waktu yang disediakan adalah sekian menit, dan ketika waktu sudah berakhir, berilah kode sesuai yang telah disepakati sebelumnya.

c. Refleksi dan Evaluasi

Tahap yang terakhir ini dalam proses role-play sering dinamakan "*debriefing*" mengikuti istilah yang biasa digunakan dalam militer. Aspek yang fundamental dari tahap ini bagi guru dan siswa adalah melakukan refleksi dan evaluasi. Guru biasanya memberi kesempatan untuk refleksi di antara interaksi atau di akhir dari interaksi.

Tahap refleksi ini lebih dari sekedar pertanyaan-pertanyaan teknis seperti: "apakah siswa dapat menjalankan perannya dengan realistis? Sebaliknya, hal ini lebih berkenaan identifikasi, klarifikasi dan analisis terhadap isu-isu pokok. Refleksi atau evaluasi yang dalam seperti itu dilakukan setelah interaksi selesai. Hal ini dapat dilihat dalam enam langkah sederhana:

1. Membawa siswa atau mahasiswa keluar dari peran yang dimainkannya.

2. Meminta siswa atau mahasiswa secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya.
3. Mengkonsolidasikan ide-ide.
4. Memfasilitasi suatu analisis kelompok.
5. Memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi.
6. Menyusun agenda untuk masa depan.

Dalam proses role-play peserta diminta untuk:

1. Mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain.
2. Masuk dalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau scenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari peserta atau materi kurikulum.
3. Bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak "seolah-olah" peran tersebut adalah peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasarkan asumsi tersebut.
4. Menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk mengisi gap yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan.

Role Play ini dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisasikan masalah sosial antar manusia. *Role play* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role play* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar

kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role play* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain sama seperti yang diperankan.

Dalam *role play* siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik sejarah bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa. Lebih lanjut prinsip pembelajaran sejarah menjelaskan bahwa dalam pembelajaran sejarah, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan merekayasa ulang dengan melakukan berbagai kegiatan. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Davies, mengemukakan bahwa penggunaan *role playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan *role play* dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada empat asumsi yang mendasari model ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan model-model pengajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: Pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran. Kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka

kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Ketiga, model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Keempat, model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan.

Pembelajaran dengan model role playing dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.¹³

Role play bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau, dengan menggunakan strategi *role play* siswa akan lebih tertarik perhatiannya, karena mereka bermain peran sendiri dan akan lebih mudah memahami masalah-masalah yang ada sesuai dengan penemuan mereka.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan strategi *Role Play* adalah:

¹³ Ishak, SU, Dkk, *Pendidikan IPS DI SD 1-9*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2001, hlm.6

1. Guru menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi *Role Play*
2. Guru menentukan pokok masalah yang akan di dramatisasikan.
3. Agar siswa memahami peristiwa, maka guru harus bisa menceritakan tentang materi sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
4. Guru menentukan siswa sebagai pemain yang akan memerankan orang yang ada dalam cerita dan menentukan siswa sebagai pendengar dan penonton yang aktif.
5. Pada saat situasi permainan memuncak guru menghentikan permainan.
6. Menarik kesimpulan dari cerita yang diperankan siswa.
7. Tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab, kritik atas analisis persoalan yang terdapat dalam cerita dan jika dianggap perlu bisa diulang oleh pemain lain jika kurang jelas.¹⁴

Kelebihan metode *Role Play* adalah:

1. Melatih anak mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
2. Strategi ini akan lebih menarik perhatian siswa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
3. Anak dilatih untuk menyusun buah pikiran yang teratur.
4. Dapat membina kemampuan berbicara siswa.
5. Melatih siswa berpikir kritis.
6. Menimbulkan respon yang positif bagi siswa yang lamban, kurang cakap, kurang motivasi.¹⁵

Kekurangan strategi *Role Play* adalah :

1. Strategi ini membutuhkan waktu yang cukup panjang
2. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
3. Kadang-kadang anak tidak mau memerankan karena malu.
4. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, kita tidak dapat mengambil kesimpulan, artinya tujuan pembelajaran tidak tercapai.¹⁶

2. Hasil Belajar

Dalam melakukan kegiatan belajar terjadi proses berpikir yang melibatkan kegiatan mental, terjadi penyusunan hubungan informasi-informasi yang diterima sehingga timbul suatu pemahaman dan

¹⁴ Zuhairini, dkk, *Op cit*, hlm.28

¹⁵ *Ibid*, hlm.102

¹⁶ *Ibid* hlm.103

penguasaan terhadap materi yang diberikan. Dengan adanya pemahaman dan penguasaan yang didapat setelah melalui proses belajar mengajar maka siswa telah memahami suatu perubahan dari yang tidak diketahui menjadi diketahui. Perubahan inilah yang disebut dengan hasil belajar.¹⁷ Perolehan perubahan dapat berupa suatu hasil yang baru atau penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh.

Setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat dipastikan memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut berupa terjadinya perubahan dan peningkatan terhadap beberapa aspek atau kawasan (*domain*) belajar sebagaimana dijelaskan Latuheru, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.¹⁸ Interpretasi terhadap tiga aspek sasaran belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Aspek Kognitif, yaitu meningkatnya intelektual siswa terhadap informasi dan pengetahuan terutama menyangkut penguasaan materi pelajaran.
- b. Aspek Afektif, yaitu terwujudnya karakter dan kepribadian siswa lebih baik dari sisi sikap, perasaan, dan emosional.
- c. Aspek psikomotor, yaitu meningkatnya kecakapan-kecakapan belajar siswa terhadap satu atau beberapa keterampilan dasar materi pelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan pelaksanaan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kecakapan siswa terhadap tiga kecakapan utama, yaitu kecakapan kognitif, kecakapan afektif dan

¹⁷ Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Media Abadi, Yogyakarta, 2007, hlm. 57

¹⁸ Jhon. D Latuheru, *Media Pembelajaran (Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini)*. Badan Penerbit UNM, Ujung Pandang, 2002. hlm. 32.

kecakapan psikomotor. Hal ini ditegaskan pula oleh Sudjana, yang menyatakan bahwa ketiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotor) tersebut tidak dapat berdiri sendiri-sendiri tetapi merupakan satu kesatuan, dan harus dipandang sebagai sasaran hasil belajar.¹⁹ Sedangkan Tirtaraharja dan La Sulo, menegaskan pengembangan dan peningkatan ketiganya harus mendapatkan porsi yang seimbang, pengutamaan aspek kognitif dengan mengabaikan aspek afektif hanya akan menciptakan orang-orang pintar yang tidak berwatak.²⁰

Ketiga kecakapan yang ditingkatkan tersebut selanjutnya terwujud pada apa yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil akhir (umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai belajar) yang diperoleh siswa terhadap serangkaian kegiatan evaluasi yang dilakukan guru baik evaluasi harian, tengah semester maupun evaluasi akhir semester. Dimaksudkan untuk mengukur sejauhmana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka siswa dapat diklasifikasikan prestasi belajarnya apakah berada pada kategori sangat baik, baik, sedang, cukup, atau kurang sesuai dengan standar penilaian yang digunakan di sekolah atau guru mata pelajaran itu sendiri.

Howard Kingsley dalam Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar, yaitu: a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung, 2009. hlm. 49.

²⁰ Umar Tirtaraharja, dan Sulo La Lipu. *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta, 2005, hlm. 25.

pengertian, c) sikap dan cita-cita.²¹ Ketiganya dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Sedangkan Gagne dalam Purwanto, mengemukakan bahwa ada lima kategori tipe hasil belajar, yakni: a) *verbal information*, b) *intelektual skill*, c) *cognitive strategy*, d) *attitude*, dan e) *motor skill*.²² Namun demikian, kelimaanya secara prinsip adalah sama dengan tiga aspek yang dikemukakan Latuheru.

Menurut Djamarah dan Zain, mengemukakan bahwa setiap proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai dimana hasil (hasil) belajar yang telah dicapai. Proses belajar tidak mungkin dicapai begitu saja, banyak faktor yang mempengaruhi sehingga seorang anak mampu mencapai hasil atau keberhasilan dalam belajar.²³

Perubahan meliputi hal-hal yang bersifat internal seperti pemahaman dan sikap, serta mencakup hal-hal yang bersifat eksternal seperti keterampilan motorik dan berbicara dalam bahasa asing. Yang bersifat internal tidak dapat langsung diamati, sedangkan yang bersifat eksternal dapat diamati.

Dari beberapa definisi di atas bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan sikap yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar.

²¹ Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 45.

²² Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosda Karya, Bandung, 2004. hlm. 68.

²³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta, 2002, hlm. 121.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian tentang peningkatan hasil belajar melalui strategi *role play*, pernah diteliti oleh Ina Muti'ah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2008, dengan judul Efektifitas *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sikodono Sragen Tahun Ajaran 2007/2008.

Penelitian tersebut memaparkan secara deskriptif tentang efektifitas *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar dengan satu pokok bahasan saja yaitu: Bagaimanakah efektifitas *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII SMP N 1 Sukodono Sragen Tahun Ajaran 2007/2008.

Penelitian serupa juga telah dilakukan oleh Dwi Kincoko di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2010, dengan judul: Penerapan Metode *Role Playing* pada Materi Pokok Golongan Darah pada Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010.

Penelitian tersebut memaparkan secara deskriptif tentang Bagaimana peningkatan hasil belajar pada materi pokok golongan darah pada manusia dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang mendasar dengan judul dan fokus pembahasan yang peneliti angkat. Adapun

focus penelitian yang peneliti angkat adalah: Apakah dengan penerapan strategi *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi di kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritis di atas maka hipotesis tindakan ini adalah sebagai berikut: dengan penerapan strategi *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi.

D. Indikator Keberhasilan

Untuk mengukur variabel pada penelitian ini, sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan, maka penerapan strategi *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi. Adapun indikator keberhasilannya sebagai berikut:

1. Indikator pelaksanaan strategi *Role Play* yang dilaksanakan guru meliputi:
 - a. Menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi *Role Play*
 - b. Menentukan pokok masalah yang akan di dramatisasikan.
 - c. Agar siswa memahami peristiwa, maka guru harus bisa menceritakan tentang materi sambil untuk mengatur adegan yang pertama.

- d. Menentukan siswa sebagai pemain yang akan memerankan orang yang ada dalam cerita dan menentukan siswa sebagai pendengar dan penonton yang aktif.
 - e. Pada saat situasi permainan memuncak guru menghentikan permainan.
 - f. Menarik kesimpulan dari cerita yang diperankan siswa.
 - g. Tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab, kritik atas analisis persoalan yang terdapat dalam cerita dan jika dianggap perlu bisa diulang oleh pemain lain jika kurang jelas
2. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan strategi *Role Play* meliputi:
- a. Siswa mampu menceritakan tentang kisah Nabi secara runtut.
 - b. Siswa mampu menyebutkan salah satu cobaan yang dialami oleh para Nabi.
 - c. Siswa mampu menyebutkan mukjizat yang dimiliki Nabi.
 - d. Siswa mampu mengaplikasikan makna kesabaran dan keberanian Nabi dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa 76% mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 017 tahun pelajaran 2010-2011 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang dengan laki-laki 12 orang dan perempuan 13 orang.

Adapun objek penelitian ini adalah strategi *Role Play* dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi Ayyub as, Nabi Musa as, dan Nabi Isa as.

B. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

C. Rencana Tindakan

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober hingga selesai. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, adapun setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan strategi pembelajaran yang diteliti.

Agar penelitian ini berhasil dengan baik, maka peneliti menyusun tahap-tahap yang dilalui dalam penelitian ini yaitu:

1. Perencanaan/ persiapan tindakan

- a. Memahami skenario pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi di kelas V Sekolah Dasar 017 Parit Baru Tambang melalui strategi *Role Play*.
 - b. Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana aktifitas siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi melalui strategi *Role Play* di kelas V SD negeri 017 Parit Baru Tambang.
 - c. Membuat soal evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi melalui strategi *Role Play* di kelas V SD negeri 017 Parit Baru Tambang.
2. Implementasi tindakan
- Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang telah ditetapkan.

D. Jenis Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif yang terdiri dari:

- a. Data hasil observasi terhadap pelaksanaan strategi pembelajaran.
- b. Hasil belajar.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi Penerapan Strategi Role Play

Untuk mengetahui aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan strategi *Role Play*.

Tabel III. 1
Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Siklus I
1.	Guru menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi <i>Role Play</i>	
2.	Guru menentukan pokok masalah yang akan di dramatisasikan.	
3.	Agar siswa memahami peristiwa, maka guru harus bisa menceritakan tentang materi sambil untuk mengatur adegan yang pertama.	
4.	Guru menentukan siswa sebagai pemain yang akan memerankan orang yang ada dalam cerita dan menentukan siswa sebagai pendengar dan penonton yang aktif.	
5.	Pada saat situasi permainan memuncak guru menghentikan permainan.	
6.	Menarik kesimpulan dari cerita yang diperankan siswa.	
7.	Tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab, kritik atas analisis persoalan yang terdapat dalam cerita dan jika dianggap perlu bisa diulang oleh pemain lain jika kurang jelas	

b. Tes Tertulis

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah tindakan siklus I sampai siklus III.

3. Teknik Analisis Data

a. Penerapan Strategi Role Play

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase.²⁴ yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Persentase

Untuk menentukan kriteria penilaian terhadap penerapan strategi role play oleh guru, maka ditentukan kriteria berikut:

1. Memperoleh nilai 76 - 100 digolongkan baik.
2. Memperoleh nilai 56 - 75 digolongkan cukup.
3. Memperoleh nilai 40 - 55 digolongkan kurang baik.
4. Memperoleh nilai kurang dari 40 digolongkan tidak baik.²⁵

b. Hasil Belajar

Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa yang telah ditetapkan yaitu 70. Ketuntasan belajar siswa dihitung dengan rumus:

$$KBSI = \frac{JumlahSkoryangdicapaiSiswa}{JumlahMaksimum} \times 100\%$$

KBSI = Ketuntasan belajar siswa secara individual.

²⁴ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm. 43

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta, 1998, hlm. 246.

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100\%$$

E. Observasi dan Refleksi Penelitian

1. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian juga melibatkan pengamat tersebut adalah untuk melihat aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk memberi masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga masukan-masukan dari pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Pengamat ditujukan untuk melihat aktivitas guru selama proses berlangsungnya pembelajaran.

2. Refleksi

Hasil yang diperoleh dalam tahap observasi ini dikumpulkan serta dianalisis. Dari hasil ini guru dapat merefleksikan diri apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi melalui strategi *Role Play* di kelas V SD negeri 017 Parit Baru Tambang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah SD Negeri 017 Parit Baru

SD Negeri 017 Parit Baru berdiri pada tahun 1969 beralamat di Desa Parit Baru Dusun III Padang Raja jalan Terantang Teratak Buluh Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Berdiri di atas tanah seluar 5.467,5 M² dengan jumlah 6 lokal kelas. Nomor Statistik Sekolah: 101140670017. Sekarang dipimpin oleh Mukhtar Kamal, S.Pd.

2. Visi

Mewujudkan SD Negeri 017 Parit Baru menjadi sekolah yang berdisiplin, berkualitas, berprestasi dan berbudaya berdasarkan iman dan taqwa.

3. Misi

- a. Menanamkan rasa sikap bertanggung jawab kepada setiap warga sekolah.
- b. Membudayakan sikap membaca.
- c. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif.
- d. Memupuk dan melatih bakat siswa secara kontiniu.
- e. Menumbuhkembangkan penghayatan terhadap agama, bangsa, dan negara.
- f. Membuat pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

4. Keadaan Guru

Tabel IV. 1
Keadaan Guru SD Negeri 017 Parit Baru

No	Nama	Jabatan	JK	Pendidikan
1	Mukhtar Kamal, S.Pd 19590912 1980081 001	W. Kepsek	L	S1- BK/UNRI
2	Asmidi, S.Pd 19620607 1982101 002	IV.A Kelas V	L	S1- Fisika/UNRI
3	Nasrun, A.Ma.Pd 19631231 1983091 001	IV.A Penjas	L	DII- Penjas/UT
4	Salihin, A.Ma.Pd 19661231 1989091 002	IV.A Kelas IV	L	DII- Guru Kelas/UT
5	Yusmawati, A.Ma 19781231 2005012 003	II.C Kelas I	P	DII- PGK/IAIN
6	MHD. Lubis, S.Pd 19670604 2000091 001	III.A Penjas	L	S1- BK/UNRI
7	Erman, S.Pd.I 19690326 2007011 004	II.B Agama	L	S1- PAI/UIN
8	Zulbaini 19650617 1988091 001	Penjaga	L	SMP
9	Nurmayanti, A.Ma	Guru Arab Melayu	P	DII-PGAI/UIN
10	Rosmaniar, A.Ma.Pd	B. Inggris	P	DII
11	Awarni, A.Ma.Pd	Kelas III	P	DII
12	Lina Warni, A.Ma.Pd	Kelas II	P	DII

5. Keadaan Siswa

Tabel IV. 2
Keadaan Siswa SD Negeri 017 Parit Baru

NO.	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	I	18	19	37
2	II	16	10	26
3	II	15	15	30
4	IV	19	15	34
5	V	12	13	25
6	VI	7	14	21

JUMLAH	87	86	173
--------	----	----	-----

6. Kurikulum dan Sistem Pembelajaran

Seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, kompetensi dasar, materi standar dan hasil belajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pendidikan, kurikulum yang digunakan di SDN 017 Parit Baru adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adapun kelompok mata pelajaran yang diajarkan meliputi:

- a. Pendidikan Agama Islam
- b. Pendidikan Kewarganegaraan.
- c. Bahasa Indonesia.
- d. Matematika.
- e. Ilmu Pengetahuan Alam.
- f. Ilmu Pengetahuan Sosial.
- g. Seni Budaya dan Keterampilan.
- h. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
- i. Muatan Lokal (Arab Melayu), dan
- j. Bahasa Inggris.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Tabel IV. 3
Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

No	N a m a	Nilai	Keterangan
1	Angga Priodi	72	T
2	Dedi Saputra	68	TT
3	Dinda Paradila	75	T
4	Elda Lestari	69	TT
5	Elpatri	50	TT
6	Fahruridho	76	T
7	Peri Setiawan	53	TT
8	Hidayati	74	T
9	Humairoh	67	TT
10	Havis Abdul Rafi	47	TT
11	Imam Arifin	54	TT
12	Meli pratiwi	63	TT
13	Nahyu Rika	40	TT
14	Neli Saidah	77	T
15	Rahmawanis	63	TT
16	Rajulianti	83	T
17	Rezamahendra	53	TT
18	Rahman	57	TT
19	Ramayadi	55	TT
20	Sabaria	38	TT
21	Sri Gustina	81	T
22	Yudi Andespa	55	TT
23	Isurlianis	54	T
24	Yusrizal	89	TT
25	Hafizzudin	30	TT
	Jumlah	1543	
	Rata-rata	61,72	

Berdasarkan taber IV. 3 di atas, dapat dilihat bahwa pada sebelum tindakan hanya 8 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah

$\frac{8}{25} \times 100\% = 32\%$. Sedangkan siswa tidak tuntas secara klasikal adalah

$\frac{17}{25} \times 100\% = 68\%$. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 4
Ketuntasan Siswa Sebelum Tindakan

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas
Sebelum Tindakan	25	8 (32%)	17 (68%)

Berdasarkan tabel IV. 4, diketahui bahwa dari 25 siswa hanya 8 (32%) siswa yang tuntas, sedangkan 17 (68%) siswa belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan langkah-langkah dalam pembelajaran untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan strategi role play.

2. Hasil Penelitian Siklus 1

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan atau tahap persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar kompetensi menceritakan kisah nabi. Sedangkan kompetensi dasar yang akan dicapai adalah menceritakan kisah Nabi Ayyub as. Pada siklus I terdapat 2 indikator yang harus dicapai yaitu:
 - a. Menceritakan kisah Nabi Ayyub AS
 - b. Menyebutkan Mukjizat Nabi Ayyub AS

- 2) Guru mempersiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran yang digunakan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I berlangsung 2 kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan selama 2 jam pelajaran (70 menit) dengan materi pelajaran kisah Nabi Ayyub as. Penyajian materi pelajaran dilakukan oleh peneliti dengan jumlah siswa 25 orang. Dalam penyajian materi guru menggunakan strategi *role play*. Peserta didik yang bertugas memperagakan strategi *role play* pada materi ini adalah Dedi Saputra, Fahruridho, Humairoh, Neli Saidah dan Sri Gustina sedangkan yang lainnya menjadi audien aktif. Pada pertemuan pertama ini proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP 1 (lampiran 2).

c. Observasi dan Refleksi

1) Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas guru diamati oleh observer yaitu teman sejawat. Aktivitas guru adalah gambaran penerapan strategi *role play* yang terdiri dari 7 jenis aktivitas yang diamati.

Tabel IV. 5
Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan penerapan
strategi *Role Play* (Tindakan Pertama)

No	Aspek yang diamati	Siklus I				Total	
		Pert. I		Pert. II			
		F		F		F	
		Y	T	Y	T	Y	T
1	Guru menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi <i>Role Play</i>	√	-	√	-	2	0
2	Guru menentukan pokok masalah yang akan di dramatisasikan	√	-	√	-	2	0
3	Guru menceritakan tentang materi sambil untuk mengatur adegan yang pertama.	-	√	-	√	0	2
4	Guru menentukan siswa sebagai pemain yang akan memamerkan orang yang ada dalam cerita dan menentukan siswa sebagai pendengar dan penonton yang aktif	√	-	√	-	2	0
5	Pada saat situasi permainan memuncak guru menghentikan permainan	-	√	-	√	0	2
6	Menarik kesimpulan dari cerita yang diperankan siswa	√	-	√	-	2	0
7	Tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab, kritik atas analisis persoalan yang terdapat dalam cerita dan jika dianggap perlu bisa diulang oleh pemain lain jika kurang jelas	-	√	√	-	1	1
	Jumlah	4	3	5	2	9	5
	Rata-rata	58%	41%	71%	29%	64%	36%

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan pertama di atas, tentang aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan strategi *role play* menunjukkan bahwa aktivitas guru dapat dikategorikan cukup. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai aktivitas guru diperoleh 64%, karena nilai ini berada pada rentang 56% - 75%.

Setelah pelaksanaan tindakan selesai dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam pelajaran PAI dengan meteri Kisah Nabi kisah Nabi Ayyub as. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan strategi role play sebagai berikut:

Tabel IV. 6
Hasil Belajar Siswa PAI pada Siklus I

No	N a m a	Nilai	Keterangan
1	Angga Priodi	78	T
2	Dedi Saputra	70	T
3	Dinda Paradila	80	T
4	Elda Lestari	75	T
5	Elpatri	55	TT
6	Fahruridho	82	T
7	Peri Setiawan	67	TT
8	Hidayati	81	T
9	Humairoh	73	T
10	Havis Abdul Rafi	49	TT
11	Imam Arifin	68	TT
12	Meli pratiwi	71	T
13	Nahyu Rika	45	TT
14	Neli Saidah	85	T
15	Rahmawanis	69	TT
16	Rajulianti	89	T
17	Rezamahendra	63	TT
18	Rahman	60	TT
19	Ramayadi	77	T
20	Sabaria	52	TT
21	Sri Gustina	87	T
22	Yudi Andespa	74	T
23	Isurlianis	72	T
24	Yusrizal	95	T
25	Hafizzudin	51	TT
	Jumlah	1768	
	Rata-rata	70,72	

Berdasarkan taber IV. 6 di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I hanya 15 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan

demikian, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah

$\frac{15}{25} \times 100\% = 60\%$. Sedangkan siswa tidak tuntas secara klasikal adalah

$\frac{10}{25} \times 100\% = 40\%$. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 7
Ketuntasan Siswa Pada Siklus I

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas
Siklus I	25	15 (60%)	10 (40%)

Berdasarkan tabel IV. 7, diketahui bahwa dari 25 siswa hanya 15 (60%) siswa yang tuntas, sedangkan 10 (40%) siswa belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. oleh karena itu, peneliti perlu melakukan tindakan pada siklus II.

2) Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 25 siswa, 15 (60%) siswa yang tuntas, sedangkan 10 (40%) siswa belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Artinya hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai KKM sebesar 76%. Berdasarkan penelitian, hal ini disebabkan oleh adanya beberapa kelemahan pada aktivitas siklus I dalam penerapan strategi role play, yaitu sebagai berikut:

- a). Masih kurangnya penjelasan tentang prosedur pelaksanaan strategi role play.

- b). Masih kurangnya pengontrolan permainan siswa, sehingga aktivitas pembelajaran melebar.
- c). Masih kurangnya partisipasi siswa dalam pelaksanaan strategi role play.

Untuk itu peneliti lebih meningkatkan aktivitas dalam siklus berikutnya, adapun kelemahan-kelemahan pada siklus I yang harus diperbaiki adalah.

- a). Lebih meningkatkan penjelasan tentang prosedur pelaksanaan strategi role play.
- b). Lebih meningkatkan pengontrolan permainan siswa, sehingga aktivitas pembelajaran tidak melebar.
- c). Lebih meningkatkan partisipasi siswa dalam pelaksanaan strategi role play.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Sebelum dilaksanakan tindakan terlebih dahulu menyusun rencana pembelajaran. Pembelajaran yang akan dilaksanakan berpedoman pada rencana pembelajaran yang telah disusun yaitu selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) dengan materi ajar yaitu kisah Nabi Musa as.

b. Pelaksanaan

Penyajian materi pelajaran dilakukan oleh peneliti dengan jumlah siswa 25 orang selama 2 jam pelajaran (70 menit) dengan materi pelajaran kisah Nabi Musa as. Dalam penyajian materi guru menggunakan strategi

role play. Peserta didik yang bertugas memperagakan strategi *role play* pada materi ini adalah Angga Priodi, Rahman, Imam Arifin, Isurlianis dan Yusrizal sedangkan yang lainnya menjadi audien aktif. Pada pertemuan pertama ini proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP 1 (lampiran 3).

c. Observasi dan Refleksi

1) Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas guru diamati oleh observer yaitu teman sejawat. Aktivitas guru adalah gambaran penerapan strategi *role play* yang terdiri dari 7 jenis aktivitas yang diamati sebagaimana pada siklus I.

Tabel IV. 8
Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan penerapan strategi *Role Play* (Tindakan Kedua)

No	Aspek yang diamati	Siklus I				Total	
		Pert. I		Pert. II			
		F		F		F	
		Y	T	Y	T	Y	T
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Guru menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi <i>Role Play</i>	√	-	√	-	2	0
2	Guru menentukan pokok masalah yang akan di dramatisasikan	√	-	√	-	2	0
3	Guru menceritakan tentang materi sambil untuk mengatur adegan yang pertama.	-	√	√	-	1	1
4	Guru menentukan siswa sebagai pemain yang akan memamerkan orang yang ada dalam cerita dan menentukan siswa sebagai pendengar dan penonton yang aktif	√	-	√	-	2	0

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
5	Pada saat situasi permainan memuncak guru menghentikan permainan	-	√	-	√	0	2
6	Menarik kesimpulan dari cerita yang diperankan siswa	√	-	√	-	2	0
7	Tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab, kritik atas analisis persoalan yang terdapat dalam cerita dan jika dianggap perlu bisa diulang oleh pemain lain jika kurang jelas	√	-	√	-	2	0
	Jumlah	5	2	6	1	11	3
	Rata-rata	71%	29%	86%	14%	79%	21%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II di atas, tentang aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan strategi *role play* menunjukkan bahwa aktivitas guru dapat dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai aktivitas guru diperoleh 79%, karena nilai ini berada pada rentang 76% - 100%.

Setelah pelaksanaan tindakan selesai dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam pelajaran PAI dengan meteri Kisah Nabi Musa as.. Adapun hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan strategi *role play* sebagai berikut:

Tabel IV. 9
Hasil Belajar Siswa PAI pada Siklus II

No	N a m a	Nilai	Keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Angga Priodi	87	T
2	Dedi Saputra	74	T
3	Dinda Paradila	83	T
4	Elda Lestari	89	T
5	Elpatri	69	TT
6	Fahruridho	92	T
7	Peri Setiawan	72	T
8	Hidayati	93	T
9	Humairoh	88	T

(1)	(2)	(3)	(4)
10	Havis Abdul Rafi	68	TT
11	Imam Arifin	81	T
12	Meli pratiwi	75	T
13	Nahyu Rika	54	TT
14	Neli Saidah	89	T
15	Rahmawanis	75	T
16	Rajulianti	97	T
17	Rezamahendra	73	T
18	Rahman	71	T
19	Ramayadi	85	T
20	Sabaria	55	TT
21	Sri Gustina	95	T
22	Yudi Andespa	84	T
23	Isurlianis	75	T
24	Yusrizal	97	T
25	Hafizzudin	55	TT
	Jumlah	1976	
	Rata-rata	79,04	

Berdasarkan tabel IV. 9 di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus II hanya 20 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah $\frac{20}{25} \times 100\% = 80\%$. Sedangkan siswa tidak tuntas secara klasikal adalah

$\frac{5}{25} \times 100\% = 20\%$. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 10
Ketuntasan Siswa Pada Siklus II

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas
Siklus II	25	20 (80%)	5 (20%)

Berdasarkan tabel IV. 10, diketahui bahwa dari 25 siswa hanya 20 (80%) siswa yang tuntas, sedangkan 5 (20%) siswa belum tuntas karena

memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. oleh karena itu, peneliti perlu melakukan tindakan pada siklus III.

2) Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II yang dikemukakan di atas, telah terjadi peningkatan yang sangat berarti, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa, dari 25 siswa, 20 (80%) siswa yang tuntas, sedangkan 5 (20%) siswa belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Artinya hasil belajar siswa pada siklus II telah melebihi KKM sebesar 76%. Namun demikian pada siklus II masih terdapat kelemahan-kelemahan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya, adapun kelemahan- kelemahan pada aktivitas siklus II dalam penerapan strategi role play, yaitu sebagai berikut:

- a. Masih belum efektifnya pengontrolan dan pengendalian oleh guru berkaitan dengan permainan siswa, sehingga aktivitas pembelajaran belum fokus.

Untuk itu peneliti lebih meningkatkan aktivitas dalam siklus berikutnya, adapun kelemahan-kelemahan pada siklus II yang harus diperbaiki adalah.

- a. Lebih meningkatkan keefektifan pengontrolan dan pengendalian oleh guru berkaitan dengan permainan siswa, sehingga aktivitas pembelajaran belum fokus.

4. Hasil Penelitian Siklus III

a. Perencanaan

Sebelum dilaksanakan tindakan terlebih dahulu menyusun rencana pembelajaran. Pembelajaran yang akan dilaksanakan berpedoman pada rencana pembelajaran yang telah disusun yaitu selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) dengan materi ajar yaitu kisah Nabi Isa as.

b. Pelaksanaan

Penyajian materi pelajaran dilakukan oleh peneliti dengan jumlah siswa 25 orang selama 2 jam pelajaran (70 menit) dengan materi pelajaran kisah Nabi Isa as. Dalam penyajian materi guru menggunakan strategi *role play*. Peserta didik yang bertugas memperagakan strategi *role play* pada materi ini adalah Hidayati, Elda Lestari, Dinda Paradila, Rajulianti, dan Ramayadi sedangkan yang lainnya menjadi audien aktif. Pada pertemuan pertama ini proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP 1 (lampiran 4).

c. Observasi dan Refleksi

1) Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas guru diamati oleh observer yaitu teman sejawat. Aktivitas guru adalah gambaran penerapan strategi *role play* yang terdiri dari 7 jenis aktivitas yang diamati sebagaimana pada siklus II.

Tabel IV. 11
Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan penerapan
strategi *Role Play* (Tindakan Ketiga)

No	Aspek yang diamati	Siklus I				Total	
		Pert. I		Pert. II			
		F		F		F	
		Y	T	Y	T	Y	T
1	Guru menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi <i>Role Play</i>	√	-	√	-	2	0
2	Guru menentukan pokok masalah yang akan di dramatisasikan	√	-	√	-	2	0
3	Guru menceritakan tentang materi sambil untuk mengatur adegan yang pertama.	√	-	√	-	2	0
4	Guru menentukan siswa sebagai pemain yang akan memamerkan orang yang ada dalam cerita dan menentukan siswa sebagai pendengar dan penonton yang aktif	√	-	√	-	2	0
5	Pada saat situasi permainan memuncak guru menghentikan permainan	-	√	√	-	1	1
6	Menarik kesimpulan dari cerita yang diperankan siswa	√	-	√	-	2	0
7	Tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab, kritik atas analisis persoalan yang terdapat dalam cerita dan jika dianggap perlu bisa diulang oleh pemain lain jika kurang jelas	√	-	√	-	2	0
	Jumlah	6	1	7	0	13	1
	Rata-rata	86%	14%	100%	0%	93%	7%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III di atas, tentang aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan strategi *role play* menunjukkan bahwa aktivitas guru dapat dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai aktivitas guru diperoleh 93%, karena nilai ini berada pada rentang 76% - 100%.

Setelah pelaksanaan tindakan selesai dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam pelajaran PAI dengan meteri Kisah Nabi Isa as.. Adapun hasil belajar siswa pada siklus III dengan penerapan strategi role play sebagai berikut:

Tabel IV. 12
Hasil Belajar Siswa PAI pada Siklus III

No	N a m a	Nilai	Keterangan
1	Angga Priodi	93	T
2	Dedi Saputra	75	T
3	Dinda Paradila	88	T
4	Elda Lestari	91	T
5	Elpatri	73	T
6	Fahruridho	94	T
7	Peri Setiawan	74	T
8	Hidayati	95	T
9	Humairoh	90	T
10	Havis Abdul Rafi	70	T
11	Imam Arifin	85	T
12	Meli pratiwi	78	T
13	Nahyu Rika	65	TT
14	Neli Saidah	92	T
15	Rahmawanis	83	T
16	Rajulianti	98	T
17	Rezamahendra	75	T
18	Rahman	82	T
19	Ramayadi	89	T
20	Sabaria	71	T
21	Sri Gustina	98	T
22	Yudi Andespa	87	T
23	Isurlianis	79	T
24	Yusrizal	99	T
25	Hafizzudin	70	T
	Jumlah	2094	
	Rata-rata	83,76	

Berdasarkan tabel IV. 12 di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus III hanya 22 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah

$\frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$. Sedangkan siswa tidak tuntas secara klasikal adalah

$\frac{1}{25} \times 100\% = 4\%$. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 13
Ketuntasan Siswa Pada Siklus III

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas
Siklus II	25	24 (96%)	1 (4%)

Berdasarkan tabel IV. 13, diketahui bahwa dari 25 siswa, 24 (96%) siswa yang tuntas, sedangkan 1 (4%) siswa belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Untuk itu, peneliti tidak perlu melakukan tindakan berikutnya, karena secara konsisten terjadi peningkatan hasil belajar jika pembelajaran menggunakan strategi role play..

2) Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus III menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dengan baik. Hal ini disebabkan segala aktivitas pembelajaran dengan menggunakan strategi role play telah dilaksanakan. Dengan demikian ketuntasan siswa sangat tinggi, yaitu dari 25 siswa hanya 24 (96%) siswa yang tuntas, sedangkan 1 (4%) siswa belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Artinya hasil belajar siswa pada siklus III telah jauh melebihi KKM sebesar 76%. Untuk itu, peneliti tidak perlu lagi

melakukan siklus berikutnya, karena telah jelas hasil belajar siswa yang diperoleh.

C. Pembahasan

Setelah selesai dilaksanakan penelitian tindakan kelas pada pelajaran PAI materi kisah nabi dengan menggunakan strategi role play. Maka setelah dilaksanakan evaluasi pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar dan ketuntasan siswa yang sangat signifikan. Secara lebih jelas diuraikan pada tabel-tabel berikut:

Tabel IV. 14
Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Sebelum Tindakan ke Siklus I

No	N a m a	Nilai		Peningkatan	Keterangan
		Sebelum Tindakan	Siklus I		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Angga Priodi	72	78	6	Meningkat
2	Dedi Saputra	68	70	2	Meningkat
3	Dinda Paradila	75	80	5	Meningkat
4	Elda Lestari	69	75	6	Meningkat
5	Elpatri	50	55	5	Meningkat
6	Fahruridho	76	82	6	Meningkat
7	Peri Setiawan	53	67	14	Meningkat
8	Hidayati	74	81	7	Meningkat
9	Humairoh	67	73	6	Meningkat
10	Havis Abdul Rafi	47	49	2	Meningkat
11	Imam Arifin	54	68	14	Meningkat
12	Meli pratiwi	63	71	8	Meningkat
13	Nahyu Rika	40	45	5	Meningkat
14	Neli Saidah	77	85	8	Meningkat
15	Rahmawanis	63	69	6	Meningkat
16	Rajulianti	83	89	6	Meningkat
17	Rezamahendra	53	63	10	Meningkat
18	Rahman	57	60	3	Meningkat
19	Ramayadi	55	77	22	Meningkat
20	Sabaria	38	52	14	Meningkat
21	Sri Gustina	81	87	6	Meningkat
22	Yudi Andespa	55	74	19	Meningkat

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
23	Isurlianis	54	72	16	Meningkat
24	Yusrizal	89	95	6	Meningkat
25	Hafizzudin	30	51	11	Meningkat
	Rata-rata	61,72	70,72	8.52	
	Ketuntasan	32%	60%	28%	

Berdasarkan tabel IV. 14, diketahui hasil belajar siswa sebelum tindakan atau diterapkan strategi role play hanya mencapai pada rata-rata nilai 61,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 32%. Setelah diterapkan strategi role play hasil belajar siswa mencapai rata-rata nilai 70,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 60%. Kemudian secara keseluruhan pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata nilai 8.52 dan peningkatan ketuntasan secara klasikal sebesar 28%.

Selanjutnya pada siklus II hasil belajar siswa terus terjadi peningkatan, hal tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel IV. 15
Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

No	N a m a	Nilai		Peningkatan	Keterangan
		Siklus I	Siklus II		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Angga Priodi	78	87	9	Meningkat
2	Dedi Saputra	70	74	4	Meningkat
3	Dinda Paradila	80	83	3	Meningkat
4	Elda Lestari	75	89	14	Meningkat
5	Elpatri	55	69	14	Meningkat
6	Fahruridho	82	92	10	Meningkat
7	Peri Setiawan	67	72	5	Meningkat
8	Hidayati	81	93	12	Meningkat
9	Humairoh	73	88	13	Meningkat
10	Havis Abdul Rafi	49	68	19	Meningkat
11	Imam Arifin	68	81	13	Meningkat
12	Meli pratiwi	71	75	4	Meningkat
13	Nahyu Rika	45	54	9	Meningkat

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
14	Neli Saidah	85	89	4	Meningkat
15	Rahmawanis	69	75	6	Meningkat
16	Rajulianti	89	97	8	Meningkat
17	Rezamahendra	63	73	10	Meningkat
18	Rahman	60	71	11	Meningkat
19	Ramayadi	77	85	8	Meningkat
20	Sabaria	52	55	3	Meningkat
21	Sri Gustina	87	95	8	Meningkat
22	Yudi Andespa	74	84	10	Meningkat
23	Isurlianis	72	75	3	Meningkat
24	Yusrizal	95	97	2	Meningkat
25	Hafizzudin	51	55	4	Meningkat
	Rata-rata	70,72	79,04	8.24	
	Ketuntasan	60%	80%	20%	

Berdasarkan tabel IV. 15, diketahui hasil belajar siswa pada siklus I setelah diterapkan strategi role play hanya mencapai pada rata-rata nilai 70,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 60%. Setelah siklus II dengan menerapkan strategi role play hasil belajar siswa mencapai rata-rata nilai 79,04 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 80%. Kemudian secara keseluruhan pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata nilai 8.24 dan peningkatan ketuntasan secara klasikal sebesar 20%.

Selanjutnya pada siklus III hasil belajar siswa terus terjadi peningkatan, hal tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel IV. 16
Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus II ke Siklus III

No	N a m a	Nilai		Peningkatan	Keterangan
		Siklus II	Siklus III		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Angga Priodi	87	93	5	Meningkat
2	Dedi Saputra	74	75	1	Meningkat
3	Dinda Paradila	83	88	5	Meningkat
4	Elda Lestari	89	91	2	Meningkat

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
5	Elpatri	69	73	4	Meningkat
6	Fahruridho	92	94	2	Meningkat
7	Peri Setiawan	72	74	2	Meningkat
8	Hidayati	93	95	2	Meningkat
9	Humairoh	88	90	2	Meningkat
10	Havis Abdul Rafi	68	70	2	Meningkat
11	Imam Arifin	81	85	4	Meningkat
12	Meli pratiwi	75	78	3	Meningkat
13	Nahyu Rika	54	65	9	Meningkat
14	Neli Saidah	89	92	3	Meningkat
15	Rahmawanis	75	83	5	Meningkat
16	Rajulianti	97	98	1	Meningkat
17	Rezamahendra	73	75	2	Meningkat
18	Rahman	71	82	11	Meningkat
19	Ramayadi	85	89	4	Meningkat
20	Sabaria	55	71	16	Meningkat
21	Sri Gustina	95	98	3	Meningkat
22	Yudi Andespa	84	87	3	Meningkat
23	Isurlianis	75	79	4	Meningkat
24	Yusrizal	97	99	2	Meningkat
25	Hafizzudin	55	70	15	Meningkat
	Rata-rata	79,04	83,76	4.48	
	Ketuntasan	80%	96%	16%	

Berdasarkan tabel IV. 16, diketahui hasil belajar siswa pada siklus II setelah diterapkan strategi role play telah mencapai pada rata-rata nilai 79,04 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 80%. Setelah siklus III dengan menerapkan strategi role play hasil belajar siswa mencapai rata-rata nilai 83,76 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 96%. Kemudian secara keseluruhan pada siklus III terjadi peningkatan rata-rata nilai 4.48 dan peningkatan ketuntasan secara klasikal sebesar 16%.

Selanjutnya rekapitulasi dan perbandingan hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada table berikut:

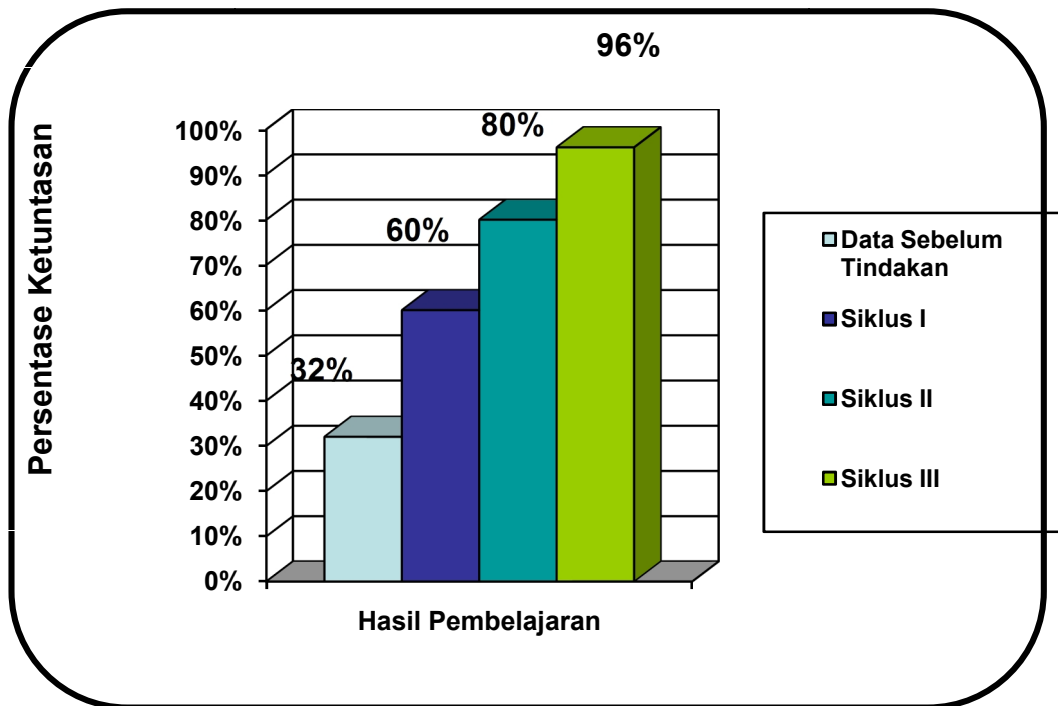
Tabel IV. 17
Rekapitulasi dan Perbandingan Hasil Belajar Siswa dari sebelum
tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	N a m a	Nilai			
		Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Angga Priodi	72	78	87	93
2	Dedi Saputra	68	70	74	75
3	Dinda Paradila	75	80	83	88
4	Elda Lestari	69	75	89	91
5	Elpatri	50	55	69	73
6	Fahruridho	76	82	92	94
7	Peri Setiawan	53	67	72	74
8	Hidayati	74	81	93	95
9	Humairoh	67	73	88	90
10	Havis Abdul Rafi	47	49	68	70
11	Imam Arifin	54	68	81	85
12	Meli pratiwi	63	71	75	78
13	Nahyu Rika	40	45	54	65
14	Neli Saidah	77	85	89	92
15	Rahmawanis	63	69	75	83
16	Rajulianti	83	89	97	98
17	Rezamahendra	53	63	73	75
18	Rahman	57	60	71	82
19	Ramayadi	55	77	85	89
20	Sabaria	38	52	55	71
21	Sri Gustina	81	87	95	98
22	Yudi Andespa	55	74	84	87
23	Isurlianis	54	72	75	79
24	Yusrizal	89	95	97	99
25	Hafizzudin	30	51	55	70
	Rata-rata	61,72	70,72	79,04	83,76
	Ketuntasan	32%	60%	80%	96%

Meningkatnya hasil belajar siswa melalui penerapan strategi role play pada setiap siklusnya, disebabkan meningkatnya aktivitas guru pada setiap siklusnya. Hal ini mengindikasikan terjadinya peningkatan hasil belajar pelajaran PAI pada materi kisah nabi yang meliputi kisah Nabi Ayyub as, Nabi Musa as dan Nabi Isa as. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada

tes awal, siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat juga pada grafik di bawah ini:

Grafik IV. 1
Hasil Belajar Siswa dari sebelum tindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Dari grafik IV. 1 di atas, diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi di kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Pada data awal atau sebelum tindakan ketuntasan belajar siswa sebesar 32%, kemudian meningkat setelah dilakukan tindakan pada siklus I menjadi sebesar 60%, kemudian meningkat lagi setelah dilakukan tindakan pada siklus II menjadi sebesar 80%, dan terjadi peningkatan kembali setelah dilakukan tindakan pada siklus III yaitu sebesar 96%. Dengan demikian, sangat menyakinkan bahwa strategi role play dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat pada tabel IV. 17 dan grafik IV. 1 di atas.

D. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian ini yang berbunyi: *"dengan penerapan strategi role play dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dalam pelajaran PAI pada materi kisah Nabi"* dapat diterima.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil terhadap pengujian hipotesis, maka diperoleh suatu kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa hasil belajar siswa dalam pelajaran pendidikan agama Islam pada materi kisah nabi di kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar setelah dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan strategi *role play* dapat meningkat.

Hal di atas dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum tindakan atau diterapkan strategi *role play* hanya mencapai pada rata-rata nilai 61,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 32%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan diterapkan strategi *role play* hasil belajar siswa meningkat mencapai rata-rata nilai 70,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 60%. Kemudian pada siklus II dengan menerapkan strategi *role play* hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu rata-rata nilai 79,04 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 80%. Dan pada terakhir yaitu siklus III dengan menerapkan strategi *role play* hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 83,76 serta ketuntasan siswa secara klasikal sebesar 96%.

Artinya hampir seluruh atau 96%. siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan adalah melebihi 76%.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran kepada berbagai pihak yang terlibat dalam komponen pendidikan antara lain:

1. Kepada siswa kelas V SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar untuk meningkatkan hasil belajar dengan selalu ikut dan berperan aktif dalam pembelajaran dalam penggunaan strategi *role play*.
2. Kepada guru PAI khusus ketika menyampaikan materi sejarah untuk dapat menggunakan strategi *role play* serta mencari solusi untuk pemecahan masalah belajar siswa.
3. Kepada Kepala SD Negeri 017 Parit Baru Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar untuk meningkatkan sarana prasarana pembelajaran sehingga memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dengan berbagai strategi khususnya strategi *role play*.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arifin, *Filsafat Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 1987.
- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2003.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta, 2002
- Husain, Umar, *Strategic Managemen in action*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2001.
- Ishak, SU, Dkk, *Pendidikan IPS DI SD 1-9*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2001.
- Latuheru, Jhon. D, *Media Pembelajaran (Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini)*. Badan Penerbit UNM, Ujung Pandang, 2002.
- Pidarta, Made, *Pengelolaan Kelas*, Usaha Nasional, Surabaya, 1993.
- Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosda Karya, Bandung, 2004.
- Saleh, Abdurrahman, at. all, *Psikologi Dalam Perspektif Islam*, Kencana, Jakarta, 2004.
- Siagian, Sondang. P, *Kiat Meningkatkan Produktivitas Kerja*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002.
- Sudjana, Nana, *Dasar proses Mengajar*, Sinar Baru Algesindo, Bandung, 1987.
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung, 2009. hlm. 49.
- Sudjono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004
- Tirtaraharja, Umar, dan Sulo La Lipu. *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta, 2005.
- Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Media Abadi, Yogyakarta, 2007.
- Yunus, Muhammad, *Pokok-Pokok Pendidikan dan Pengajaran*, Hida Karya Agung, Jakarta, 1990.
- Zaini, Hisyam, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, CTSD, Yogyakarta, 2011.
- Zuhairini, dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2005

Lampiran 1

SILABUS

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/ Semester : V/I
Standar Kompetensi : Menceritakan Kisah Nabi

No	Kompetensi Dasar	Materi pokok	Pengalaman belajar	Indikator	Penilaian	Alokais waktu
	1. Menceritakan kisah Nabi Ayyub As 2. Menceritakan kisah Nabi Musa As 3. Menceritakan kisah Nabi Isa As	Nabi Ayyub As, Nabi Musa As, dan Nabi Isa As	<ul style="list-style-type: none">• Mengenalkan kisah Nabi Ayyub As• Mengenalkan kisah Nabi Musa As• Mengenalkan kisah Nabi Isa As	<ul style="list-style-type: none">• Menceritakan kisah Nabi Ayyub As• Menceritakan kisah Nabi Musa As• Menceritakan kisah Nabi Isa As	<ul style="list-style-type: none">• Test lisan• Test tertulis	6 x 35 menit

Parit Baru, Oktober 2010

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 017 Parit Baru

Guru Pendidikan Agama Islam

MUKHTAR KAMAL,S.Pd
NIP: 195909121980081001

NURMAYANTI

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP Tindakan Pertama)

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : V/I
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Standar Kompetensi : Menceritakan kisah Nabi
Kompetensi Dasar : Menceritakan Kisah Nabi Ayyub AS

Indikator :

1. Menceritakan kisah Nabi Ayyub AS
2. Menyebutkan Mukjizat Nabi Ayyub AS

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menceritakan kisah Nabi Ayyub AS
2. Siswa dapat menyebutkan mukjizat Nabi Ayyub AS

Materi pembelajaran : Kisah Nabi Ayyub AS

Metode Pembelajaran : Role Play

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

- Mengkondisikan Kelas, salam, berdoa, dan mengabsen
- Membaca surat-surat pendek dan
- Apersepsi

B. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan dan memperhatikan uraian guru tentang materi pembelajaran yang disampaikan

- Beberapa siswa membacakan kisah Nabi Ayyub AS, sedangkan siswa yang lain mendengarkan
- Guru meminta siswa untuk melakukan strategi role play
- Siswa menceritakan kembali kisah Nabi Ayyub AS secara individu dan menampilkan kemampuannya di depan kelas
- Guru memperbaiki yang kurang tepat dari strategi Role play yang dilakukan siswa
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dari penjelasan yang tidak mengerti

C. Penutup

- Menyimpulkan pelajaran yang sudah diberikan
- Menguji pemahaman siswa (post test) untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang diberikan

Sumber

- Buku Paket pendidikan Agama Islam Kelas V

Instrumen Penilaian

- Test lisan
- Test tertulis

Parit Baru, Oktober 2010

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 017 Parit Baru

Guru Pendidikan Agama

MUKHTAR KAMAL,S.Pd
NIP: 195909121980081001

NURMAYANTI

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP Tindakan Kedua)

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : V/I
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Standar Kompetensi : Menceritakan kisah Nabi
Kompetensi Dasar : Menceritakan Kisah Nabi Musa AS

Indikator :

3. Menceritakan kisah Nabi Musa AS
4. Menyebutkan Mukjizat Nabi Musa AS

Tujuan Pembelajaran :

3. Siswa dapat menceritakan kisah Nabi Musa AS
4. Siswa dapat menyebutkan mukjizat Nabi Musa AS

Materi pembelajaran : Kisah Nabi Musa AS

Metode Pembelajaran : Role Play

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

- Mengkondisikan Kelas, salam, berdoa, dan mengabsen
- Membaca surat-surat pendek dan
- Apersepsi

B. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan dan memperhatikan uraian guru tentang materi pembelajaran yang disampaikan

- Beberapa siswa membacakan kisah Nabi Musa AS, sedangkan siswa yang lain mendengarkan
- Guru meminta siswa untuk melakukan strategi role play
- Siswa menceritakan kembali kisah Nabi Musa AS secara individu dan menampilkan kemampuannya di depan kelas
- Guru memperbaiki yang kurang tepat dari strategi Role play yang dilakukan siswa
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dari penjelasan yang tidak mengerti

C. Penutup

- Menyimpulkan pelajaran yang sudah diberikan
- Menguji pemahaman siswa (post test) untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang diberikan

Sumber

- Buku Paket pendidikan Agama Islam Kelas V

Instrumen Penilaian

- Test lisan
- Test tertulis

Parit Baru, Oktober 2010

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 017 Parit Baru

Guru Pendidikan Agama

MUKHTAR KAMAL,S.Pd
NIP: 195909121980081001

NURMAYANTI

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP Tindakan Ketiga)

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : V/I
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Standar Kompetensi : Menceritakan kisah Nabi
Kompetensi Dasar : Menceritakan Kisah Nabi Isa AS

Indikator :

1. Menceritakan kisah Nabi Isa AS
2. Menyebutkan Mukjizat Nabi Isa AS

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menceritakan kisah Nabi Isa AS
2. Siswa dapat menyebutkan mukjizat Nabi Isa AS

Materi pembelajaran : Kisah Nabi Isa AS

Metode Pembelajaran : Role Play

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

- Mengkondisikan Kelas, salam, berdoa, membaca surat pendek dan mengabsen
- Apersepsi
- Menyebutkan tujuan pembelajaran dan menghubungkan pelajaran yang lalu dengan yang sekarang

B. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan dan memperhatikan uraian guru tentang materi pembelajaran yang disampaikan
- Beberapa siswa membacakan kisah Nabi Isa AS, sedangkan siswa yang lain mendengarkan
- Guru meminta siswa untuk melakukan strategi role play
- Siswa menceritakan kembali kisah Nabi Isa AS secara individu dan menampilkan kemampuannya di depan kelas
- Guru memperbaiki yang kurang tepat dari strategi Role play yang dilakukan siswa
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dari penjelasan yang tidak mengerti

C. Penutup

- Menyimpulkan pelajaran yang sudah diberikan
- Menguji pemahaman siswa (post test) untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang diberikan

Sumber

- Buku Paket pendidikan Agama Islam Kelas V

Instrumen Penilaian

- Test lisan
- Test tertulis

Parit Baru, Oktober 2010

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 017 Parit Baru

Guru Pendidikan Agama

MUKHTAR KAMAL,S.Pd
NIP: 195909121980081001

NURMAYANTI

Lampiran 4

Hasil Belajar Siswa PAI
(Sebelum Tindakan dan Sesudah Tindakan)

No	N a m a	Nilai Sebelum Tindakan	Nilai Tindakan Pertama	Nilai Tindakan Kedua	Nilai Tindakan Ketiga
1	Angga Priodi	72	78	87	93
2	Dedi Saputra	68	70	74	75
3	Dinda Paradila	75	80	83	88
4	Elda Lestari	69	75	89	91
5	Elpatri	50	55	69	73
6	Fahruridho	76	82	92	94
7	Peri Setiawan	53	67	72	74
8	Hidayati	74	81	93	95
9	Humairoh	67	73	88	90
10	Havis Abdul Rafi	47	49	68	70
11	Imam Arifin	54	68	81	85
12	Meli pratiwi	63	71	75	78
13	Nahyu Rika	40	45	54	65
14	Neli Saidah	77	85	89	92
15	Rahmawanis	63	69	75	83
16	Rajulianti	83	89	97	98
17	Rezamahendra	53	63	73	75
18	Rahman	57	60	71	82
19	Ramayadi	55	77	85	89
20	Sabaria	38	52	55	71
21	Sri Gustina	81	87	95	98
22	Yudi Andespa	55	74	84	87
23	Isurlianis	54	72	75	79
24	Yusrizal	89	95	97	99
25	Hafizzudin	30	51	55	70
	Rata-rata	1543 = 61,72	1768 = 70,72	1976 = 79,04	2094= 83,76

77.46

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN PERTAMA

A. Kegiatan Pendahuluan

- Mengkondisikan Kelas, salam, berdoa, dan mengabsen
- Membaca surat-surat pendek dan
- Apersepsi

B. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan dan memperhatikan uraian guru tentang materi pembelajaran yang disampaikan
- Beberapa siswa membacakan kisah Nabi Ayyub AS, sedangkan siswa yang lain mendengarkan
- Guru meminta siswa untuk melakukan strategi role play
- Siswa menceritakan kembali kisah Nabi Ayyub AS secara individu dan menampilkan kemampuannya di depan kelas
- Guru memperbaiki yang kurang tepat dari strategi Role play yang dilakukan siswa
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dari penjelasan yang tidak mengerti

C. Penutup

- Menyimpulkan pelajaran yang sudah diberikan
- Menguji pemahaman siswa (post test) untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang diberikan

Guru Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam

Observer

NURMAYANTI

ASMIDI
196206071982101002

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN KEDUA

A. Kegiatan Pendahuluan

- Mengkondisikan Kelas, salam, berdoa, dan mengabsen
- Membaca surat-surat pendek dan
- Apersepsi

B. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan dan memperhatikan uraian guru tentang materi pembelajaran yang disampaikan
- Beberapa siswa membacakan kisah Nabi Musa AS, sedangkan siswa yang lain mendengarkan
- Guru meminta siswa untuk melakukan strategi role play
- Siswa menceritakan kembali kisah Nabi Musa AS secara individu dan menampilkan kemampuannya di depan kelas
- Guru memperbaiki yang kurang tepat dari strategi Role play yang dilakukan siswa
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dari penjelasan yang tidak mengerti

C. Penutup

- Menyimpulkan pelajaran yang sudah diberikan
- Menguji pemahaman siswa (post test) untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang diberikan

Guru Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam

Observer

NURMAYANTI

ASMIDI
196206071982101002

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN KETIGA

A. Kegiatan Pendahuluan

- Mengkondisikan Kelas, salam, berdoa, membaca surat pendek dan mengabsen
- Apersepsi
- Menyebutkan tujuan pembelajaran dan menghubungkan pelajaran yang lalu dengan yang sekarang

B. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan dan memperhatikan uraian guru tentang materi pembelajaran yang disampaikan
- Beberapa siswa membacakan kisah Nabi Isa AS, sedangkan siswa yang lain mendengarkan
- Guru meminta siswa untuk melakukan strategi role play
- Siswa menceritakan kembali kisah Nabi Isa AS secara individu dan menampilkan kemampuannya di depan kelas
- Guru memperbaiki yang kurang tepat dari strategi Role play yang dilakukan siswa
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dari penjelasan yang tidak mengerti

C. Penutup

- Menyimpulkan pelajaran yang sudah diberikan
- Menguji pemahaman siswa (post test) untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang diberikan

Guru Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam

Observer

NURMAYANTI

ASMIDI
196206071982101002